1992年6月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第6号通巻42号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 490yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1992 6月号



新連載 読者参加MAILゲーム
魔獣創世紀ヴァーズ

［巻頭新作スペシャル］
ロードス島戦記
らんま1/2

別冊付録1
ウラワザ全281本がここに大集結
保存版 裏技的五輪(オリンピック)

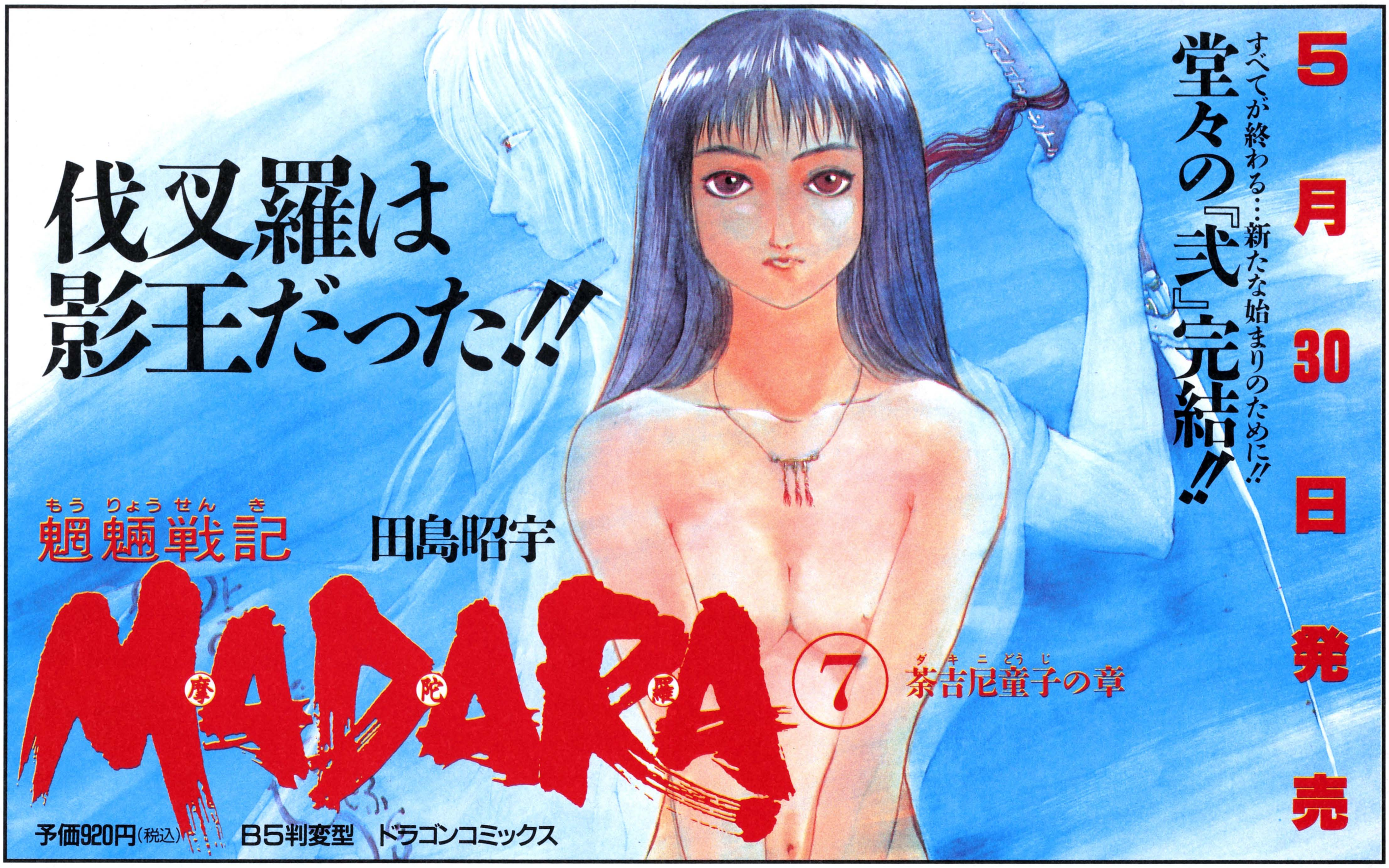
別冊付録2
全17か国のつながりがバッチリわかる
天外魔境II どでかマップポスター



Enjoy Hudson
SUPER CD-ROM² SYSTEM
Huカード版ドラビアンナイトにCDならではの楽しさ満載!!
オープニングビジュアルを一新!!
アニメに迫るクオリティを実現!!
しかも、お馴じみドラえもんのキャスト陣が声の出演!!
スーパーCDロムロムゲーム
ドラえもん
PC Engine
のび太のドラビアンナイト
5月29日発売!!
希望小売価格4,800円(税別)
ドラえもん、声の出演!
主題歌を挿入!
映画と同じ声優さんが熱演!
メインキャスト
ドラえもん 大山のぶ代
のび太 小原乃梨子
ジャイアン たてかべ和也
スネ夫 肝付兼太
しずか 野村道子
オープニングテーマ/「ドラえもんのうた」
作詞 楠部工
作曲 菊池俊輔
唄 山野さと子(コロムビアレコード)
エンディングテーマ/「夢のゆくえ」
作詞 武田鉄矢
作曲 白鳥澄夫
唄 白鳥英美子(キングレコード)
ドラビアンナイトは、君自身がドラえもんになって、ひみつどうぐを使って4つの時代をきりぬけ、のび太君たちを救出するゲームなんだ!
©1992 HUDSON SOFT ©藤子・小学館・テレビ朝日
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900



Enjoy Hudson
PC Engine
おまえも早くボンビラス地獄を味わうのだ!
ヴヘヘヘボンビー!!
オレさまがだれだかわからんー? ゆるせん! おまえもボンビーになるのだ!!
スクープ! スクープ! 大スクープ!!
「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」が再販されるぞ!
売り切れに泣いた人、怒った人、生きる希望を失った人。今がチャンス! お店に走れ!
PCエンジン
SUPER
桃太郎電鉄Ⅱ
大好評! またまた参上!!
バックアップメモリ対応ソフト
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪・札幌・名古屋・福岡
定価6,800円(税別)
©1991 HUDSON SOFT ©1991 SUMMER PROJECT


5月30日発売
すべてが終わる…新たな始まりのために!!
堂々の『弐』完結!!
伐叉羅は
影王だった!!
魍魎戦記
田島昭宇
MADARA
摩陀羅
7
茶吉尼童子の章
予価920円(税込) B5判変型 ドラゴンコミックス


悠久の風伝説 2
ファイナルファンタジーIIIより
●原作 寺田憲史
●作画 衣谷遊
©1990㈱スクウェア
DRAGON COMICS
メルフィたち4人の
ハラハラ、ドキドキ
大冒険体験!!
4月20日発売
原作●寺田憲史 作画●衣谷遊 ©1990(株)スクウェア
定価950円(税込) B5判変型 ドラゴンコミックス
悠久の風伝説
ファイナルファンタジーIIIより
2



⬇去年のライブより。各バンドともどれだけ成長しているか楽しみだね。

8月に開催決定!!

GAME MUSIC FESTIVAL'92

チケット優先予約スタート!!

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

GMファンのEVERYBODY！　今年の夏も、あのGMオールスターズによる夢の競宴「GMフェスティバル」が、右記のとおり盛大に開催されることが決定したぞ（各バンドの出演日は来月以降発表）！

このイベントのチケット優先予約（２日通し券のみ）を、５月22日（必着）まで、右のあて先で受け付けます！

申し込みは必ず往復はがきで。往信の表に右記の予約申し込み先、裏にキミの住所、氏名、年齢、電話番号、チケット希望枚数、そして返信の表にキミの住所、氏名を忘れずに書いて投函してください。代金の払い込み方法は返信ハガキで連絡します。

また５月30日よりプレイガイドでの発売（１日券のみ）も行います。

ヨロシク!!　ベイベー。

出演バンド

ALFH LYRA
（カプコン）

コナミ矩形波倶楽部
（コナミ）

J.D.K.BAND
（日本ファルコム）

S.S.T.BAND
（セガ）

ZUNTATA
（タイトー）

GAMADELIC
（データイースト）

日　　時▶８月22日(土)、23日(日)
PM5：00開演

会　　場▶日本青年館

チケット▶１日券――3,500円（税込）
２日通し券―6,000円（税込）

◉予約申し込み先
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㊕PCエンジン編集部　GMフェスティバル'92係

◉問い合わせ先
グローバルエンタープライズ　☎03(3496)1341

30分丸々PCエンジン!「聖PCハイスクール」にチャンネル・オン!!



4月からスタートした、PCエンジンのTV番組「聖PCハイスクール」（テレビ東京系列全国６局ネット　毎週火曜日午後６時～６時30分　その他全国計27局で放送中。地域によって放送時間が異なる場合があります）。アイドルのQlairとMOMOCOと一緒に、初歩からPCエンジンのお勉強！　という番組なのだ。もちろん新作情報もバッチリ！



⬆Qlairのゲーム風景。

月刊 勝PCエンジン

1992 ⑥ Vol.42
発行／角川書店

C・O・N・T 6 E・N・T・S

[6月号目次]

GAME DATA

CD-ROM²	スーパーグラフィックス専用	RPG ロールプレイング	AVG アドベンチャー	A·PZG アクション・パズル
スーパーCD-ROM²	GT対応	A·RPG アクション・ロールプレイング	SLG シミュレーション	ETC その他
新旧CD-ROM²両対応	PC・SG両対応	STG シューティング	SPG スポーツ	
Huカード(数字はメガ数)	バックアップ対応	ACT アクション	PZG パズル	

《GAME INDEX》

アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

COVER

illustration●佐々木晃[TONG KING SHOW]
art direction●グァバモリオカ
logo design●高木和雄[AR+DA]

ACTION GAME

[ビルダーランド]



Fais attention…des diables, des dénons, des fantômes terrifiants t'attendent á chaque détour de ton voyage, dans les forêts, dans les hameaux effrayants, dans les maisons hantées, dans le donjon du château, au royaume des ombres…
Tu feras ce voyage seul, á tes risques et périls…

この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。

悪魔や幽霊が待ち受ける野性の森や村、お化け屋敷に決して終わりのない王国城……。不思議な世界であなたはたった一人、このクレイジーな冒険を体験しようとしているのです。

フランス生まれのアクションゲーム

好評発売中

MICRO WORLD

世界品質。スポーツゲームの一級品。

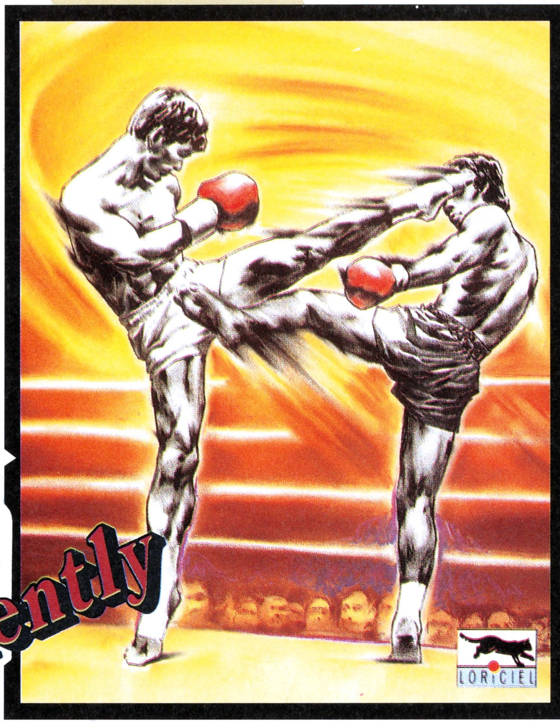
今夏発売予定

The KICK BOXING

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ザ・キックボクシング

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。
その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに2年もの歳月をかけた本格的ゲーム。



Violently
激しく！

この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL



Splendid
華麗に！

32人ものトッププレイヤーとの戦い。
彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。
さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL

THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス

SUPER CD·ROM² SYSTEM

好評発売中

マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

LASER SOFT

PROJECT F

走りのドラマ。レーザーソフトの新企画

PROJECT-F

～CONSTRUCTOR'S BATTLE～

対象機種：スーパーCD-ROM²専用
ジャンル：シミュレーション

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。

2大タイトル、スーパーCDで絶賛発売中!

斬新なゲームデザインの新感覚RPG。

BABEL

［バベル］



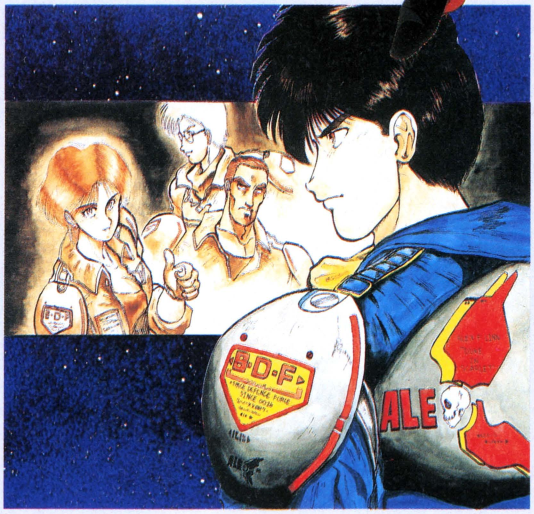
聖剣ではなく拳銃を、魔法ではなく機関銃を、
龍ではなく戦車と飛行機を、怪物ではなく強大な軍隊を、
そして正義ではなく真実を求めて……

※BABEL プレイ上の注意…
第5章でミラルヴァとの戦闘時にゼルが戦闘不能のままアリサがミラルヴァを倒してしまった場合、すみやかにリセットの後、再ロードして下さい。そのまま続けますとゲーム進行に異常をきたす場合があります。
お客様には大変ご迷惑をお掛けしますが宜しくお願い致します。

究極のイマジネーション、未来型シューティング。

PSYCHIC STORM

［サイキックストーム］



速報!!

「コズミックファンタジー3」制作開始!!

レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

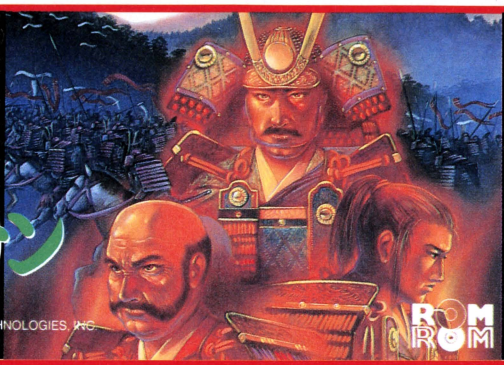
Victor

PC Engine

野望!

ライジング・サン

好評発売中 ¥7,800(税別)







平安時代末期、日本を手中に収めようとする
清盛、頼朝、義経のそれぞれの野望をダイナミックに
展開するリアルタイム・シミュレーション・ゲーム
変化に富むアクションゲームと見応えある
アニメーション画面で興奮はさらに盛り上がる!

壮絶!

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

好評発売中 ¥7,200(税別)

PSYGNOSIS







邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた
悲しい男が、自分自身を取り戻すために立ち上がった
100種をこえる想像を絶するキャラクター、
巧妙に仕掛けられた罠、見事なグラフィックスと
超ハードなアクションに本格派の熱い支持が集まる!

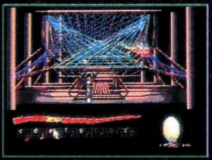
劇的!

ルーム

近日発売予定 価格未定

LUCASFILM GAMES







ルーカス・フィルム独自のシステムを採用した
感動のファンタジーアドベンチャーゲーム
まるで映画を見るような奥の深い演出に、ファンタジーの王道ともいえる
魔法と冒険のそして謎に満ちた世界が展開されます 壮大なスケールと
音楽でゲームに新しい衝撃を与えた、これがインタラクティブ・シネマだ

邪悪!

ソーサリアン

近日発売予定 価格未定

Falcom

日本ファルコム(株)のライセンスが認証届けです。







あの「イース」シリーズを世に送りだした
日本ファルコムの話題の大作まもなく登場!
幾多の邪悪に立ち向かうソーサリアン達
10本のシナリオにプレイヤーに許される大幅な選択や人生を
感じさせる登場人物など今までの常識を破ったアクションRPG

没頭!

Dungeon Master

ダンジョン・マスター〈セロンズ・クエスト〉

FTL

近日発売予定 価格未定

SUPER CD·ROM² SYSTEM

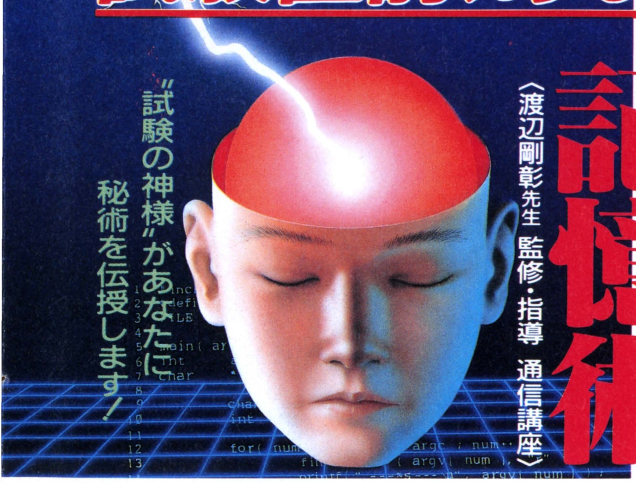
世界のRPGフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「ダンジョンマスター」がPCエンジンオリジナルシナリオで発売! それぞれ独立した7つのシナリオと新しい7人の勇者 驚異的なリアルタイムRPGシステムがPCエンジンならではの高速処理でさらにパワーアップ





発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

試験直前、あふれるように思い出す!!



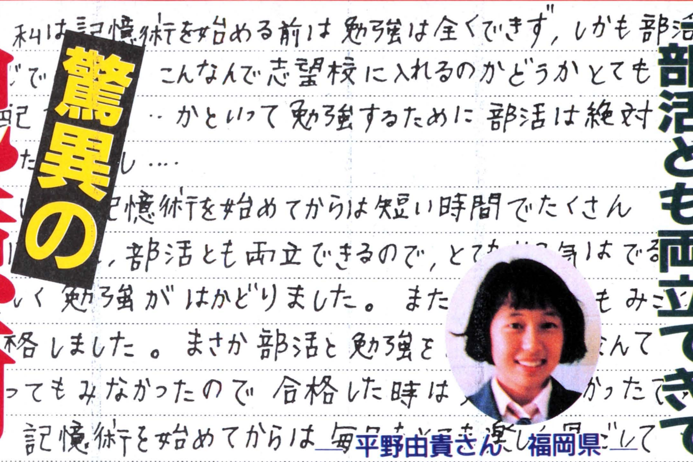
"試験の神様"があなたに秘術を伝授します！

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

キミのライバルはもう、やっている！

「部活とも両立できて、志望校合格!!」



平野由貴さん 福岡県

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。（中略）しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格！記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県
谷田優子さん
（富山県立滑川高校合格）

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材



熊本県
山口和彦くん
（熊本県立南関高校合格）

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格！しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

入院のハンデをのりこえた



大阪府
都築真紀さん
（帝国女子大学大和田高校合格）

私は中3になってすぐ入院しました。そんな時記憶術を知り、すぐに始めました。勉強しているというより、遊んでいるような感じで、1日ほんの数分間の積み重ねが実ったのでしょうか、退院してすぐの実力テストで、大キライな数学が86点で、学年で17番になったのです！そして入院のハンデもうそのように成績も上昇。今年、志望高校に入学できました。合格通知を見て泣いた時のことを私は一生忘れないと思います。

バスの中で勉強し、名大合格



愛知県
本田孝次くん
（名古屋大学経済学部合格）

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

高校に入っても効果抜群



埼玉県
野川早知さん
（星野女子高校合格）

私の志望校合格率は30％以下と、絶望的でしたが、記憶術を始めてからは、40％・60％と、みるみるうちに上がり、ついに希望した高校に合格しました。私の場合、記憶術は入試だけでなく、高校に入ってからも役に立ち、クラスで15～20位だった成績が、今では1～2位。学年では約750人中15～30位という成績になりました。記憶術をやってよかったのは、勉強に集中できるようになり、勉強ができなかった頃の自分と比べて、性格的にも明るくなりました。

4時間で、年表を丸暗記



大阪府
永井龍也くん
（近畿大学法学部）

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがる思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上も上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで1ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来ます。予備校で答え合わせをすると、歴史と英語が満点。楽しくやって大量に覚えられる記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう！ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう！

講座内容は全部で3コース

- ●高校受験コース
- ●大学受験コース
- ●一般コース（資格取得向）

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

無料プレゼント！

ウラの封書に必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京（03）3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ


GENOCIDE
GENOCIDE
ジェノサイド
X68000の不朽の名作が
SUPER CDで今、ここに甦える
攻略出来たら自慢して
"簡単"だったら君は天才!
ヘラヘラやってちゃ死ぬばかり
額に汗する辛口ハードアクション
無限コンティニューはダテじゃない
6月26日発売
価格6,800円(税別)
死闘
Brain Grey
株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17

特報!!

発売日がようやく決定したぞ!

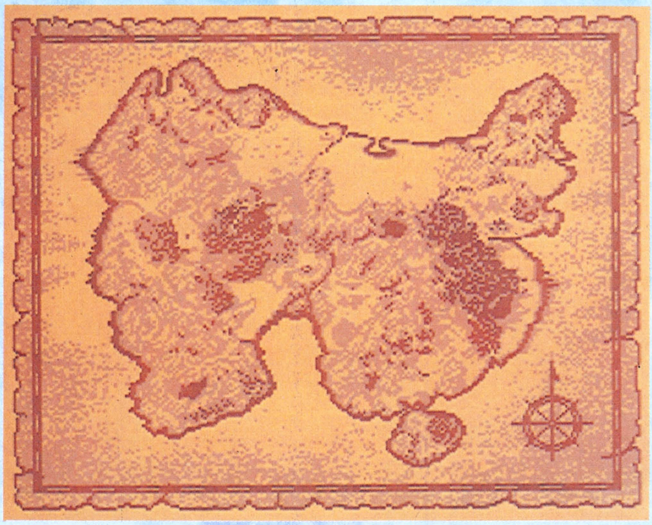
ロードス島戦記

発売日もようやく決定し、ファンの期待がさらに盛り上がっている『ロードス島戦記』。みんなの期待にこたえるべく、このゲームの魅力についてポイントごと紹介していくことにしよう!

ハドソン/7月17日発売/¥7,200　RPG



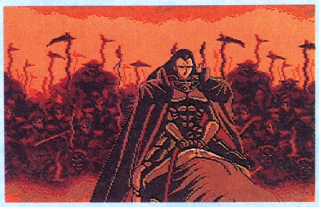
ポイント1 ベルドを倒すため、パーンは旅立つ!



⬆ロードス島のマップ。右下に見えている、本島に接するように存在している島がマーモ島だ。なお、パーンたちのいるザクソンの村は、マップ右上スミにある。

さっそく、オープニングのビジュアルシーンで語られているストーリーを紹介しよう。

かつて「六英雄」と呼ばれたこともあるマーモの皇帝ベルド。長きにわたって沈黙を続けていた彼だったが、ついに30年来の野望であるロードス島の征服に向け動き出した。ベルドはロードス島の南東に位置する「暗黒の島」マーモ島を拠点に、まずはカノン王国に目を向けた。ゴブリン、オーガーといったモンスターたちを手足のごとく使って、進軍を続けるベルド率いるマーモ軍。その強大な武力の前に、カノン王国はあっけなく滅ぼされてしまった。



⬆「黒騎士」アシュラム率いるマーモ軍。マーモ軍は人間とモンスターの混成軍だ。

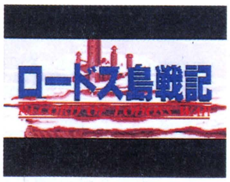
ベルドの暴挙を伝え聞いたザクソンの村に住む青年パーンは、彼を倒すために旅立つことを決意する。一度言い出したら止めてもムダなことを知っているエトも、彼とともに冒険に出ることに決めた。

たった2人のベルド討伐軍。はたして彼らはベルドを倒すことができるのだろうか?

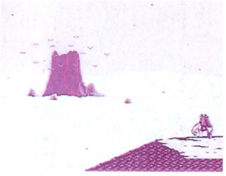
オープニングのテーマソングはOVAと同じだぞ!

OVA版を見たことのある人なら、これらの写真を見て気づいたところがあるはず。そう、PCエンジン版のオープニングは、OVAのオープニングのイメージをそのまま再現しているんだ。曲はもちろん、シェリーの歌う「Adésso e Fortuna～炎と永遠～」。

キャスト(声優さん)の名前も、まるで映画のようにかっこよくインサートされているから、このオープニングを見ているだけで、いやがおうにも盛り上がること間違いないぞ!











➡オープニングのラストシーン。この絵はOVA第一巻のジャケットイラストをもとにしたものだ。

マルチメディアに展開する『ロードス島戦記』の世界

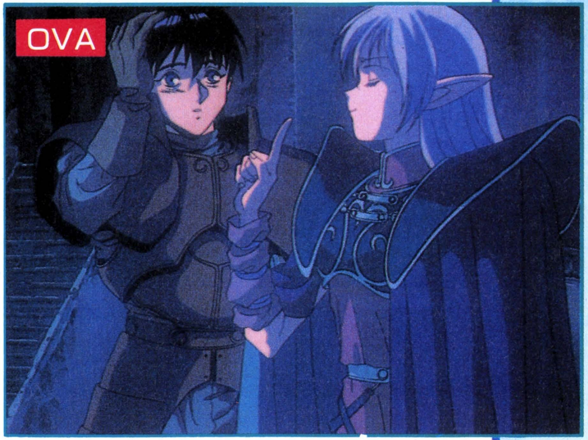
パソコン



⬆パソコンゲームは『I』と『II』の2種類が発売されている。バラエティ色の強い『福神漬』もあるぞ。

テーブルトークRPGのリプレイ記事からスタートし、今ではさまざまなメディアに展開している『ロードス島戦記』。ここでは、その中の主なものを集めてみたんだけど、全部知っているかな？ 文字で表現されているもの、絵で表現されているもの、音で表現されているもの、絵と音で表現されているもの、ゲームのルールブックとして表現されているもの、そしてゲームとして表現されているもの。好みに合ったメディアで楽しんでね！

OVA



⬆好評を博した全13巻のオリジナルビデオアニメ。2話ずつ収録されているレーザーディスク版もあるよ。

小説



⬆現在6巻まで発売されている。次巻の7巻でついに完結しちゃうのだ！

リプレイ



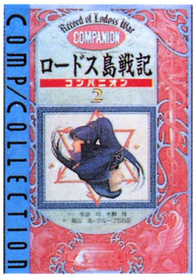
⬆コンプティークに連載されていたリプレイ記事をもとに構成したものだ。

カセットブック



⬆小説の外伝にあたるエピソードを、音で作り上げたもの。

コンパニオン



⬆テーブルトークRPGルールブック。これをもとにプレイが行われた。

コミック



⬆本誌読者には、今さら説明するまでもないよね？ いよいよ次号から第二部スタート！

OVA記録集



⬆OVA版の魅力をあますところなく伝えた本。設定資料も載っているぞ。

ポイント2 プレイヤーが操作するのは、おなじみのこの6人！

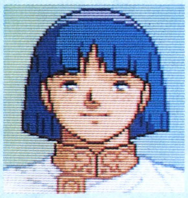
パーン



ザクソンの村に住んでいる青年で、本編の主人公。ロードス島の平和を守るため、巣敵にベルドに向かっていこうとする熱血漢。ちなみに彼のクラス（職業）はナイト（騎士）。

声を担当するのは草尾毅さん。

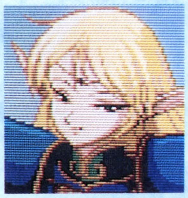
エト



パーンの幼なじみのプリースト（僧侶）。パーンが冒険に旅立つことを聞き、一緒についていくことに決めた。彼が信仰している神様は至高神とも呼ばれているファリス。

声を担当するのは山口勝平さん。

ディードリット



「帰らずの森」出身の若きハイエルフ。パーティの紅一点。クラスはシャーマン（精霊使い）で、ウィル・オー・ウィスプやシェードといった精霊たちを召喚することができる。

声を担当するのは冬馬由美さん。

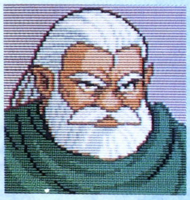
スレイン



賢者の学院出身のソーサラー（魔術師）。基本的に争いごとは嫌いなのだが、パーンの考えに共鳴してパーティに入ることになる。若いが、かなりの実力者として知られている。

声を担当するのは田中秀幸さん。

ギム



容姿を見ればわかるように、彼はドワーフ族。クラスはウォリアー（戦士）で、戦闘のときにはとても頼りになる存在だ。なぜかスレインとは旧知の間柄である。

声を担当するのは坂口芳貞さん。

ウッド・チャック

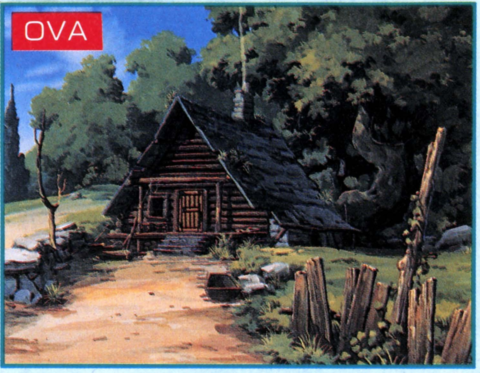


20年もの長い間、牢獄に入れられていたという、中年のスカウト（盗賊）。そのためか、少しひねくれた性格をしている。このゲームでは一番最後にパーティに入ることになる。

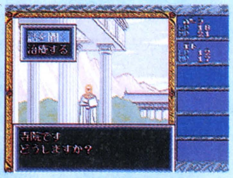
声を担当するのは若本規夫さん。

ポイント3 冒険の拠点となる村や町はこうなっている!

村や町にはいくつかの施設がある。お金で傷を治してもらったり、死者を復活させてくれる寺院。武器や防具、薬などを売り買いすることのできる市場。キャンプすることのできる広場。情報を得たり、泊まったりすることのできる酒場。そして、ストーリーに関係してくる人が住んでいる家やお城などだ。これらの場所で人と会話することで、ストーリーが進んでいくというわけ。もちろん、村によって存在する施設は異なっているぞ。たとえば、ゲームのスタート地点でもあるザクソンの村には、下に紹介した4つの施設がある。見ての通り、ここには酒場やお城はない。でもそのかわり、パーン、スレイン、それにザクソンの村の村長さんの家があるんだ。とくにパーンの家はタダでライフポイント(体力)とメンタルポイント(精神点)を回復することができるので、文字通り冒険の拠点となるだろうね。



寺院

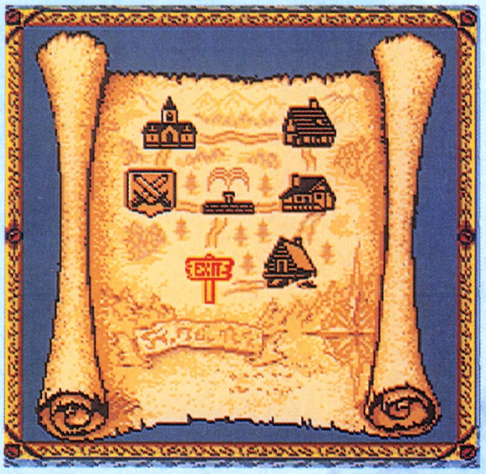


⬅ケガをしたり、毒に冒されたりしたらここで治してもらう。

市場



⬅金に余裕があったら、買い物などもしたいね。



⬅ザクソンの村のマップ。もちろん構成は、村や町によって違うぞ。各施設へ行くには、このマップでカーソルを合わせればOKだ。

広場



⬅村や町の中で、唯一キャンプすることのできる場所。

家



⬅ここはパーンの家。ここに来るとLPとMPが全快する。

ポイント5 戦闘はもちろんタクティカルコンバット!

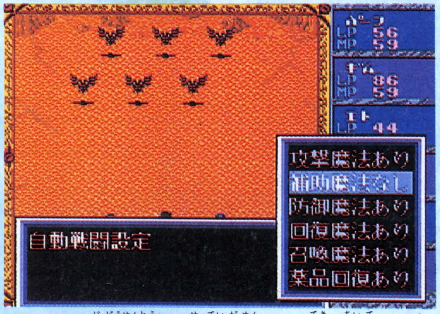
このゲームにおける戦闘の醍醐味といったら、やっぱりタクティカルコンバットに尽きるだろう。11マス×11マスのバトルフィールドを敵と味方が入り乱れて戦うシーンは、見ているだけでもワクワクするぞ! 強いモンスターに出会っても、作戦しだいで勝てる可能性があるのもうれしい。「魔法でパーンの攻撃力を高めておいてから攻撃をしかける」とか「敵の集まっている場所にスリープの魔法をかけて、眠らせる」なんてふうに、さまざまな戦法がとれるんだ。「複雑そうだからボクにできるかな?」なんて不安な人は「自動戦闘」というモードを選んでみよう。これはCOMが最善の策を考えて戦闘してくれるというものなんだ。COMの作戦を見ているうちに、だいたいの操作方法がわかるハズ。その後で自分でやってみればいい。楽にマスターできると思うぞ。この「自動戦闘」では、使用する魔法などを細かく設定することができるんだ。ザコ敵を相手にするときなど、MPをあまり使いたくない場合に便利だよ。

それでは実際の戦闘の様子を紹介しよう!





⬆行動する順番を設定することもできるんだ。「先に魔法をかけておきたい」なんてときに役立ちそうだね!



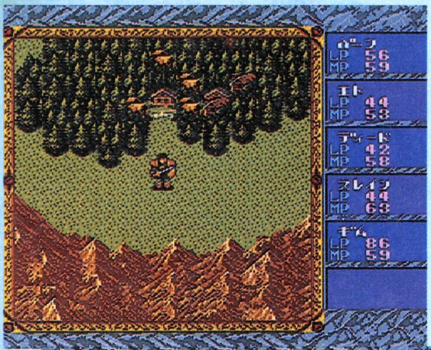
⬆これが「自動戦闘」の設定画面。ザコ敵を相手にする場合は、すべて「なし」に設定しちゃってもいいぞ。

ポイント4 フィールドマップは上から見おろすタイプだ！

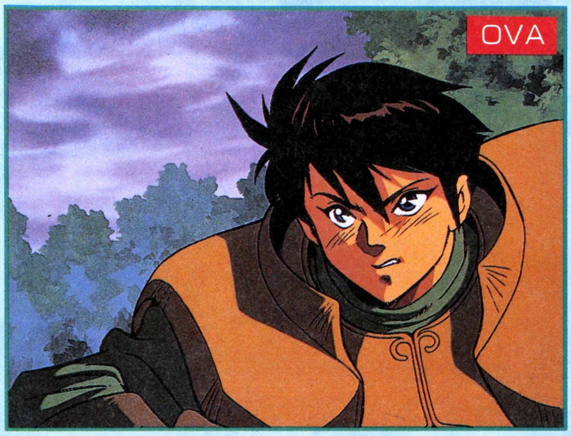
ロードス島にはさまざまな場所がある。普通の平原や森のほかに、砂漠やダンジョンなどがあるんだ。でも、フィールドはもちろんのこと、ダンジョンや建物内であってもマップは上から見おろすタイプで統一されているから、戸惑うことはないだろう。わずらわしい(!?)3D表示タイプじゃないから、ほとんどマッピングする必要もないと思うよ（ちなみに、パソコン版ではダンジョン内が3D表示されていたのだ）。

とはいえ、迷路状になっている森や、階層建ての建物なども登場するので、方向オンチの人は簡単なメモをとっておいたほうがいいかもしれない!?

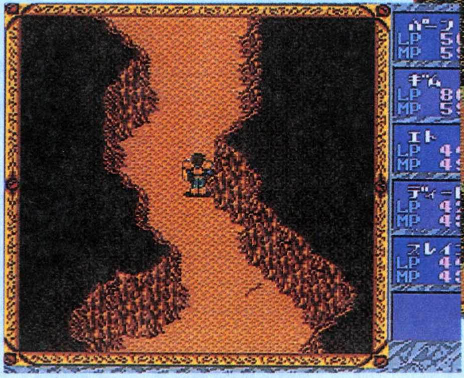
なお、モンスターはフィールド上には表示されない。つまりフィールドをトコトコと歩いていると、いきなりモンスターに出合ってしまうというわけだ。気をつけよう！

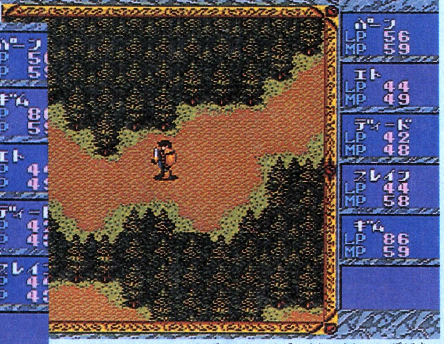


⬅ここはスタート地点であるザクソンの村周辺。中央に見えているのが村の入口だ。

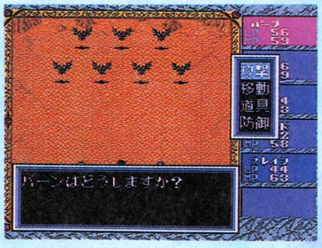


⬇ダンジョンの中はこんな雰囲気。場所によっては宝箱が落ちていることもあるんだ。





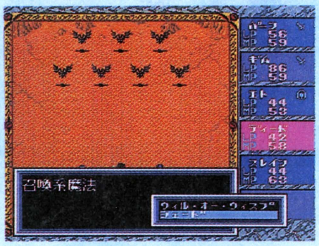
⬆うっそうとした木々が生い茂る森の中。一本道ではないので、迷わないよう注意しよう。



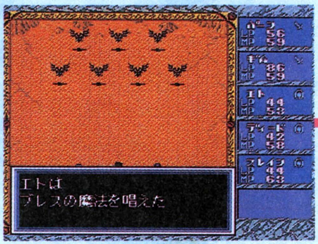
モンスターと出合い、「戦闘」を選択するとこの画面になる。最初に各キャラにどんな行動をとらせるかを指示するというわけ。



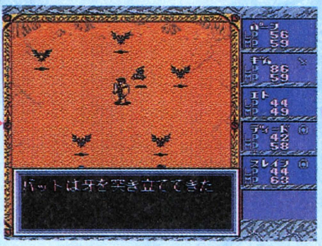
「攻撃」を選んだら、どのモンスターに攻撃をしかけるかをカーソルで指定する。自動的にモンスターを追いかけ、攻撃してくれるぞ。



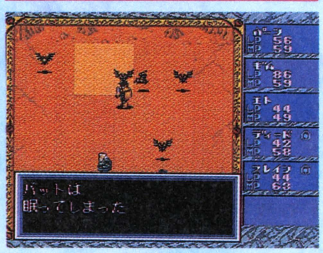
ディードリットが召喚魔法を使おうとしているところ。使うことのできる魔法がウィンドウに表示されるので、カーソルで選ぶ。



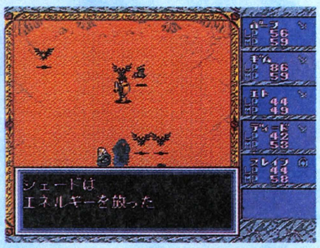
全員の行動を指示し終えると、自動的に戦闘シーンに移行する。ここではプレイヤーは画面を見ていることしかできないのだ。



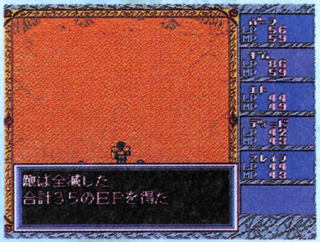
このバットは俊敏なモンスターなので、こちらがほとんど動いてないうちに攻撃をしかけてきた！その攻撃方法もさまざまだ。



スレインがスリープをかけたシーン。スリープはエリアにかける魔法なので、モンスターが別の場所に移動していると効果がない。



ディードリットが召喚したシェードが攻撃しているシーン。彼らはパーティの一員として戦ってくれる、ありがたい存在だ。



モンスターを倒すことに成功すると、EP（経験値）やGOLDを手に入れることができる。レベルアップすることもあるぞ！

ポイント6 実際のゲーム進行はこんな感じ!

村の中だけでもいろんなことができるんだ

このゲームの目的はベルドを倒すこと。でも、ただの青年がいきなりベルドに会えるわけはない。彼に会うことができたとしても、六英雄と称されたほどの彼には、とてもじゃないけど歯がたたないだろう。そこで、パーンたちはいくつもの小さなミッション（冒険）を繰り返して、実力と名声を手に入れようとするんだ。これらのミッションは多くの場合、村で依頼されることになる。つまり、あちこちの施設を回って情報を集めたりすることが、大切になってくるわけなんだ。

もちろん、村から一歩でも外に出れば手強いモンスターたちがウロウロしているから、いい武器や防具を買う必要も出てくる。そんなときは市場で調達しよう。ここでは冒険中に見つけたアイテムを買い取ってもらうこともできるぞ。



⬆市場で装備を調えよう。殴る武器、切る武器、といったように、細かくお店がわかれているぞ。



⬆ザクソンの村にあるパーンの家。彼がここで冒険に出ようと決めたところから物語は始まる。



⬆ザクソンの村の村長。最初に依頼されるミッションは、村長の娘を救出するというものなんだ。



⬆武器、防具はちゃんと装備しないと意味がないぞ。市場でも広場でも装備することができる。

いざ冒険へ! フィールドには敵がいっぱい!

装備を調えたら、冒険の旅に出発しよう。最初のうちは、平原に出てくる弱いモンスターを相手に戦って、戦闘のやり方を覚えたり、魔法の効果をチェックしたりしよう。各キャラの移動力も重要なチェックポイントだ。もちろん、経験値を稼ぐことも大切だよ。

ある程度慣れてきたら、森やダンジョンに足を踏み入れてみよう。ただし、平原に出てくるモンスターとは種族も数も違っているので、十分に注意すること。勝てないと思ったら、すみやかに逃げることも作戦のうちだ。パーティが全滅しちゃうとゲームオーバーになっちゃうし、仮に1人でも死んじゃうと、生き返らせてもらうのにかなりのお金がかかっちゃうからね。こまめに体力を回復させておくことが重要なんだ。



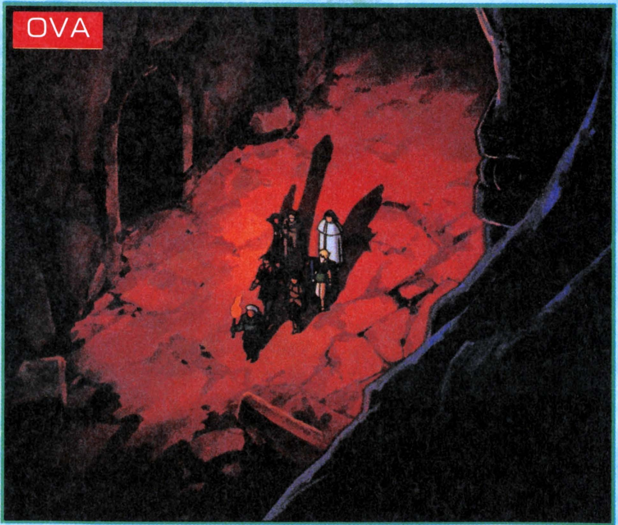
⬆ホブゴブリン。パーティのレベルが低いときは、逃げたほうがいいかも…。



⬆コボルト。わりと弱い。けれど、人数が多いときは注意が必要だ。

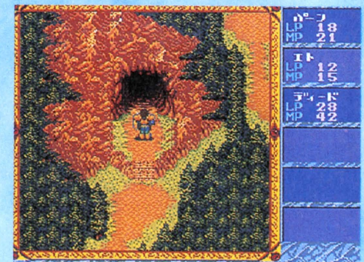


⬆ウィル・オー・ウィスプ。1匹だからといってなめてはダメだぞ!





⬆ゴブリンの住むダンジョンの入口には、このような立て札が立っているんだ。



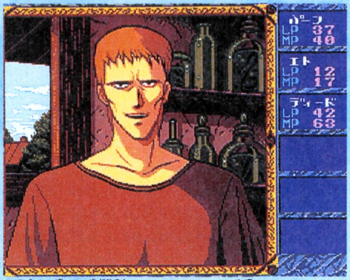
⬆ここがダンジョンの入口。どんなモンスターが出てくるんだろう?

最初はパーンとエトの2人だけのパーティだけど……

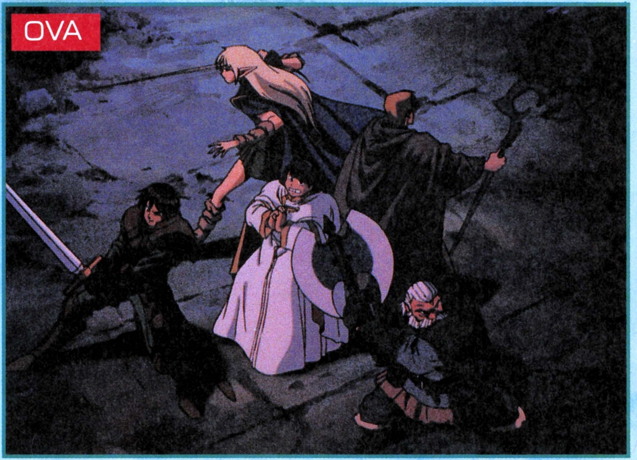
平原に現れるような弱いモンスターを相手にしているときはいいけれど、ダンジョンなどに住むボス格のモンスターと戦うには、パーンとエトだけでは役不足。そこでパーティに入ってくれる仲間を探す必要が出てくるんだ。
　もっとも、普通にゲームをプレイしていれば出会えるようになっているので、あちこち探しまくる、なんてことはしなくてもいいようになっているぞ。ちょっと具体的にいうと、パーンたちが困っているところに助け船を出してくれたり、相談に乗ってくれたりするんだ。
　ここでは、ディードリット、スレイン、ギムの3人がどうやって仲間になってくれるのかを、ダイジェストで紹介することにしよう。
　なお、ウッド・チャックだけはまだ仲間になってくれないのだ。

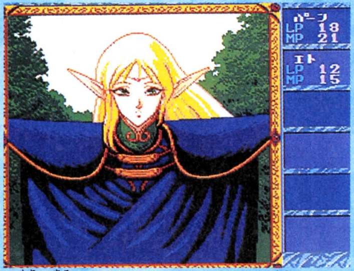


⬆ゴブリンの住むダンジョンで、魔法のかかった扉を発見したぞ。さて、どうしよう？

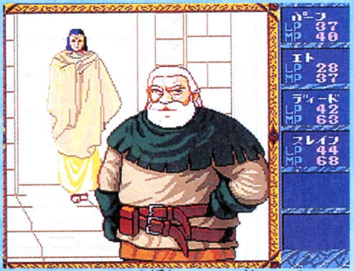


⬆村に住む魔術師のスレインを訪ねるパーティ。こうしてスレインが仲間になってくれる。





⬆森を歩いていると、いきなり目の前にエルフの少女が現れた。そう、ディードだ。



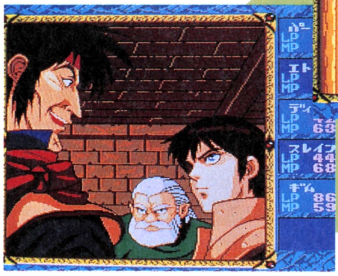
⬆ギムはマーファ神殿にいる。後ろに見えているのは、神殿の最高司祭であるニース。

今回紹介したのは、ゲームの序盤。これからさまざまなイベントが待ちかまえているのだ！

今回の記事では皇帝ベルドどころか、マーモ軍すら登場していないのに気がついた人も多いと思う。そう、つまりまだまだ序盤ってことなんだ。もう少しするとマーモ軍の姿が見え隠れし始めるんだけど、そのあたりのことは来月から徐々に紹介していくからね！　でも「早く見たい！」っていう人のために、写真だけちょっぴり紹介しちゃおう。これらがどんなイベントなのかを想像するのも楽しいんじゃない？　ではまた来月！









『ロードス島戦記』のカラーイラストを大募集しちゃうぞ！

まいど、ロードス島戦記商店MPC店の大番頭でございます。このたび、「PCエンジン版『ロードス島戦記』の発売日が決定したぞ記念」といたしまして、カラーイラストを大募集します！　コンプティーク本店のほうでは描けなかったパーンやディードリット、はたまた皇帝となったベルドなど、好きなキャラクターを描いて送ってください！　もちろんモンスターのイラストでもOKです！　本店ではモノクロしか掲載できませんが、こちらはカラー。カラーが得意な人には朗報といえるのではないでしょうか？　採用者には特製テレカをプレゼント！
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部「ロードスPC」係

次号はエリア1～2を詳しく紹介するぞ！

New Soft Times

ニューソフトタイムス

大人気の『らんま』が帰ってきた!!



RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2

打倒、元祖無差別格闘流！

メサイヤ／6月下旬発売予定／¥7,200

ACT

今度の『らんま1/2』は対戦型アクションゲームだぞ！

全国のるーみっくわーるどファンのみなさん、お待たせっ！ 『らんま1/2』の第3弾が、対戦型ACTゲームになって登場だ。

今回は、原作と同じ「STORYモード」と、友だちとの対戦が燃える「熱闘モード」が入っているのだ。『らんま』&格闘技ファン必見のゲームだぞ。



⬆1人〜2人で遊べる今作は、個性的で多彩な技がいっぱい入ってるぞ。



⬅オープニングも、とっても楽しいよ。



➡笑えるビジュアルがいっぱい！

原作と同じSTORYモード

コミックやアニメを知っている人なら、思わずニヤリと笑ってしまう8つのエピソードを抜き出したのがSTORYモード。ストーリーの展開で、そこに登場したおなじみのキャラを相手に格闘するんだ。もちろん、ビジュアルシーンはたっぷり入っているぞ。



⬅このモードでは、乱馬（らんま）で戦うことになる。



➡ビジュアルは、前作を上回る総計40分以上！

熱い対戦の熱闘モード

いまや全国的にブームになっている対戦格闘ゲームを、友だちと2人で楽しめちゃうのがこのモード。選択できるキャラは8人で、それぞれに個性的な技や必殺技があるのだ。思わず激燃え！



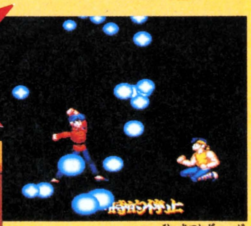
⬅このモードは、2人の対戦になっているぞ。



必殺技!!



➡下のゲージをためて技を出すと…。



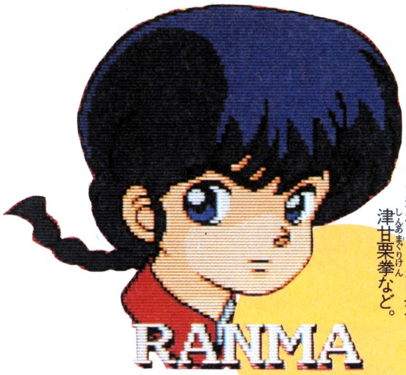
⬆こんなにハデな必殺技が出せるぞ。キャラによって違う。

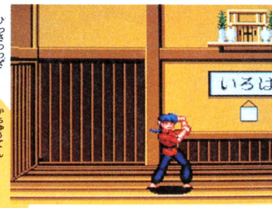
熱闘モードで選択できる8人を紹介!!

正統派無差別格闘流

早乙女 乱馬

格闘技ならオレに任せろ！ パワーと技のキレなら誰にも負けないぜ。よーし、やってやるぜ。

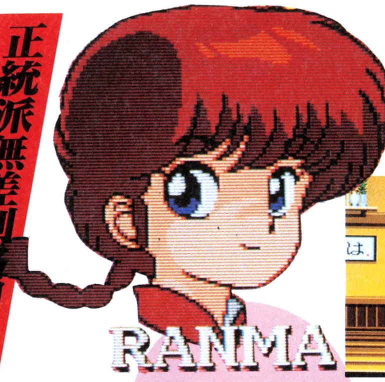


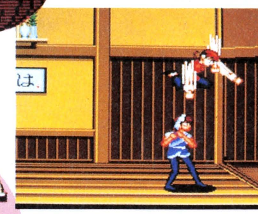


➡必殺技は、火中天津甘栗拳など。

早乙女 らんま

女になったからって、甘く見るなよ。素早さがぐーんとアップしてるんだぜっ！





⬅基本的に男の状態と同じ技を出すが、パワーが少しダウンしている。

お色気でノックアウト!!

九遠寺 右京

お好み焼き作らせたら、うちの右に出る者はおらへん。格闘でもうまく料理したるさかいな。



➡お好み焼きのへらをばらまいて攻撃だ。

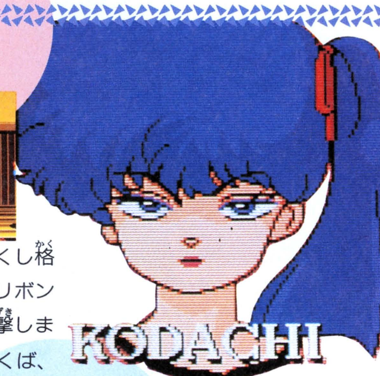


九能 小太刀



➡このフープ攻撃は、超強烈だぞ。

オーッホ・ホ・ホ、わたくし格闘新体操の使い手ですの。リボンやフープで華麗に舞って攻撃しますのよ。わたくしと戦いたくば、いつでもどーぞ。オーッホッホ！



実力爆発！ 強力ライバル

響 良牙

ウッ、ここはどこだ？ オレは方向オンチだが、あかねさんのためなら誰にも負けないぜ。

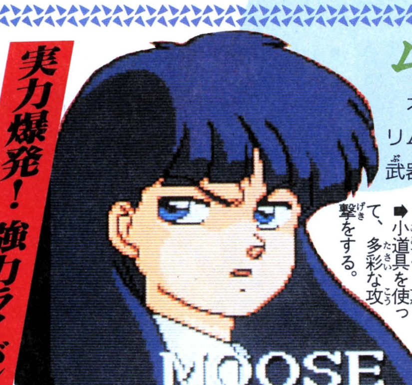




➡傘での攻撃は、リーチが長い。

ムース

オラは、暗格闘のムースだ。スリムに見えるが、服の下には隠し武器がいっぱいあるだよ。





➡小道具を使って、多彩な攻撃をする。

ちょっとアブない!? 親子

九能 帯刀

フフッ、風林館高校の青いいかずち九能帯刀だ。私の剣技からは、逃れることはできんぞ。いざ勝負！



⬅剣道部主将だけあって、その剣さばきは見事。リーチがとっても長い。

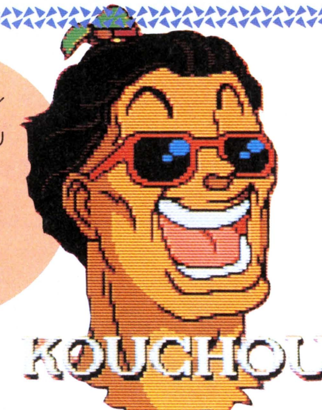


校長

AHAHA！ ワタシ、ハワイ帰りの校長先生ネ。爆弾、バリカンなんでも持ってまーす。

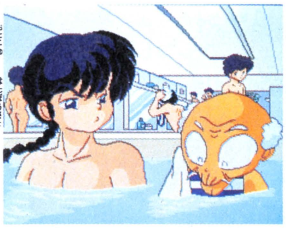


➡卑怯技なら天下一品のハワイアン校長だ。



原作にそったストーリーで展開していくぞ!!

PART 1 バトル・ザ・銭湯



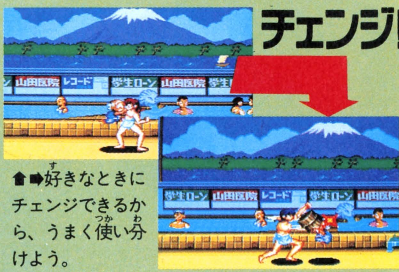
➡男湯で八宝斉といっしょに湯につかる乱馬。このあと…。

PART 1は、天道家のおフロが壊れてしまい、みんなで銭湯に行くことになるお話。

そこで女湯をのぞこうとする八宝斉とらんまが、男湯を舞台にハデに暴れ始めてしまうのだ。はたして、勝負の行方は!?

セレクトボタンでらんまが大変身!

STORYモードでは、パート2とパート8の良牙との戦いを除き、セレクトボタンで男女を入れ替えることができるんだ。



⬆➡好きなときにチェンジできるから、うまく使い分けよう。





⬆➡女湯からなびきの声が聞こえた瞬間、案の定、八宝斉が壁をよじのぼってのぞきを……。なんとも元気なじいさんだ。



⬆➡乱馬にオケをぶつけられ怒った八宝斉は、水を乱馬にかけて女らんまにした。これにらんまも怒って銭湯バトルが始まった!



⬆これがバトル画面。八宝斉は、オケで攻撃する。



➡男と女でクリアしたときのデモが変わるよ。

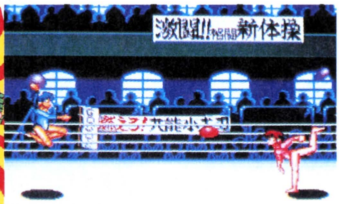
PART 2 黒バラの小太刀



⬇うわ～、らんまのレオタード姿がまぶしい。

⬆通称"黒バラの小太刀"。じつは九能帯刀の妹だったりする。

突然現れ、あかねに勝負を挑んできた小太刀。らんまは、ケガをしたあかねの代わりに、小太刀と格闘新体操で戦うことになった。



⬆小太刀は、かなり手強いぞ。新体操の道具を使った連続攻撃には要注意!

PART 3 お好み焼きの右京

幼い頃の約束を守ってもらおうと思い、風林館高校に転校してきた右京。しかし、一方の乱馬は、右京のことを忘れていて、右京が激怒する!



⬆乱馬は右京のことを男だと思っている。なんてヒドイ。



➡リングの周りは鉄板で、とっても熱くダメージを受ける。



⬆試合に勝つと、やっと女であることに気づく乱馬。



⬅ゲームオーバー画面も凝っているぞ。見てネ。



さすらいの博奕王キング現る!!

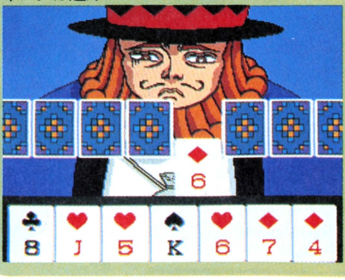
ステージを2つクリアするごとに、さすらいの博奕王キングが現れて、勝負を挑んでくる。これはボーナスゲームで、キングに勝つことができれば残りクレジットが2つ増えるんだ。しかし、負けてしまうと逆にクレジットが1減ってしまう。キングの性格がわかれば簡単!?



⬅勝負するかしないか選択ができる。どうする?



➡ハデハデな登場シーン。キングは通好みのキャラ。



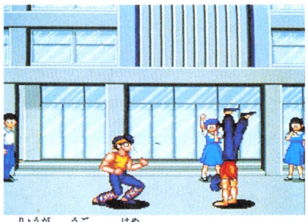
⬅勝負は、トランプのババ抜きすることになる。けっこうハマる。

PART 4 さすらいの良牙

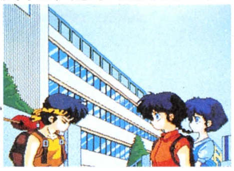
あかねに会うため、旅から帰ってきた良牙の耳に、新たなる乱馬の許嫁があらわれたというウワサが入ってきた。あかねを思う良牙は、乱馬に戦いを挑む！　山奥で修業をしてきたのか、良牙はすっごく強くなっているぞ。このパワフルな良牙に勝てるだろうか!?



⬆なかなか精かんな面立ちの良牙。でも方向オンチなんだ。



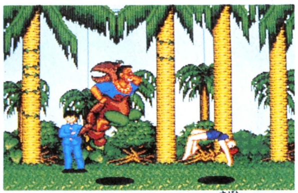
⬆良牙は動きが速く、しかもパワーがあるからボーッとしていると、アッという間に負けてしまうぞ。先手必勝だ！



⬇風林館高校までやってきた良牙は、乱馬に勝負を挑む。

PART 5 帰ってきた校長

ハワイ帰りの校長が作った、新しい校則をめぐって学校がパニック！　校則の内容は、男は丸刈り、女はおかっぱというモノ。これではたまらないっと、乱馬たちが校長に襲いかかる。その後、乱馬は突然乱入してきた九能とも戦うことになるんだ。



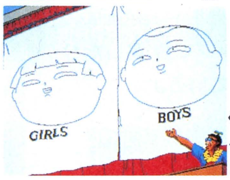
⬆まずはじめは、ヤドカリの姿をした校長と戦うことになるんだ。



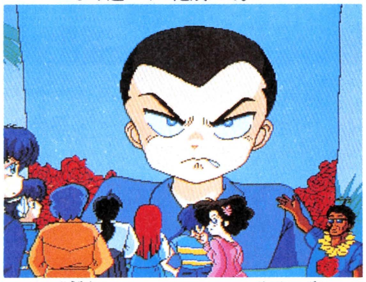
⬆九能の突きはスッゴク強烈！　あまり近づくと危険だぞ。



⬅大爆笑の校長。何度見ても笑えるよネ。



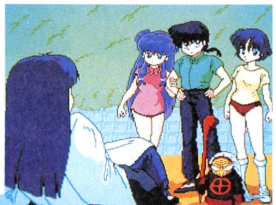
⬅こんな校則だったら、キミならどうする？



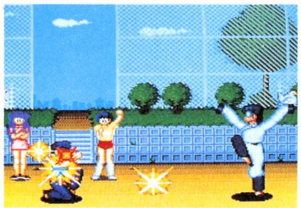
⬆さて、この人物が誰だかわかるかな？　ファンのみんななら知ってるよね。

PART 6 ムース襲来

はるばる中国から、いとしのシャンプーを追ってきたムース。シャンプーが乱馬にほれていることを知り、乱馬にバトルを挑む！



⬆人気ナンバーーのシャンプーちゃん♡



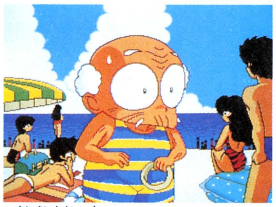
⬅暗格闘の小道具は、けっこうこざかしいぞ。



⬅乱馬に負けて、くやしがるムース。

PART 7 恋の丸薬

海水浴にきたのはいいけれど、またまた八宝斉が持ってきたおかしな道具で騒動が起こるんだ。これはほれ薬で、これを飲んだ人は最初に見た人を好きになっちゃうというから大変だ。



⬆海水浴に持ってきたオモチャの中に、恋の丸薬が入っていたのだ。

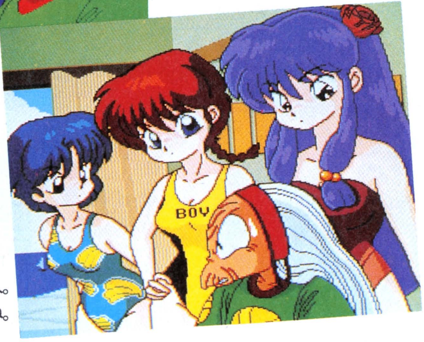


➡恋の丸薬は、ずっと昔、八宝斉が女傑族から盗んだモノだったんだ。



⬆ここの八宝斉は、ステージ１とは比べものにならないほど強いぞ。





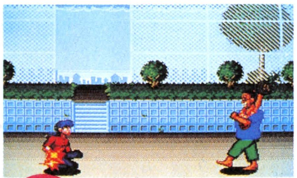
➡美女３人と、猿のヒモノ（笑）が１人。ビジュアルシーンは、やっぱりイイよね。

PART 8 飛竜昇天破

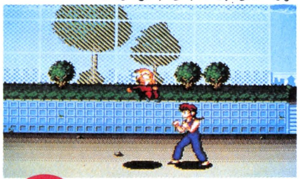
悪いことばかりしている八宝斉をこらしめようとするが、いまの乱馬では本気を出した八宝斉にはかなわない。そこで、中国に伝わる奥技中の奥義"飛竜昇天破"をマスターするために、良牙たちと戦うことになるのだ。



良牙　⬆飛竜昇天破を会得するには、次々と勝ち進んでいかなくちゃいけないぞ。



校長　⬆またまた登場のハワイアン校長。さほど強くないから、一気に攻めろ！



八宝斉　⬆さぁ、宿命の師弟対決。ここまできたら、あとにはひけないぞ。慎重に。

WRITER'S NOTE

アニメもいまや人気絶頂の『らんま½』。その第３弾が早くも登場しちゃうなんて、感激〜ッ！　前作のDCから一転して、いま流行の対戦型格闘ACTになったのも、とってもウレシイのだ。アニメでも元気いっぱいのらんまたちが、画面の中で飛び回る姿はとっても迫力があるぞ。ぜひ友だちと遊んでネ。(ヨ)

正統派(?)セクシーRPG登場!!

ドラゴンナイトII



NECアベニュー／発売日未定／価格未定　RPG

期待&興奮度バクハツのワクワクRPGだ!

全編美女また美女のなんともオイシイRPG『ドラゴンナイトII』の続報だ。PCエンジン版では、パソコンでわかりにくかった部分を改良して、よりプレイしやすくなっているぞ。3Dの苦手な人にはオートマップ機能や表示画面の変更、戦闘も美少女モンスターがどアップで登場したりと、かなりパワーUPしての移植になっているよ。

お楽しみシーン

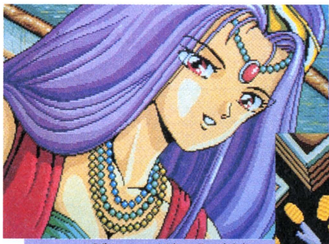




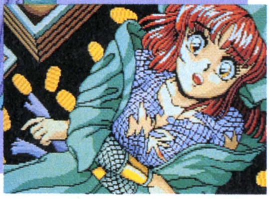
キャーッ



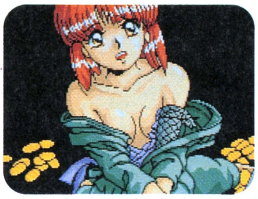
➡このチラリズムが、なんともウレシイ?

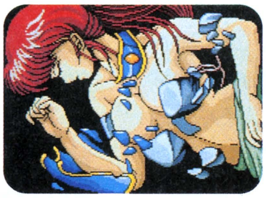


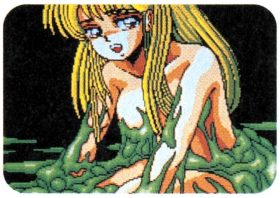
⬅このすいこまれるような怪しい美貌の持ち主は、パーティの1人ソフィア。



➡呪われた女の子と戦ったり、助けるとムフフなビジュアルが見れちゃう。







豪華声優陣&10代のフレッシュギャルズがゲームを盛りあげる

メインキャラ

ゲーム中に登場するメインキャラクターは、ベテランの声優さんたちが担当しているぞ。さすがベテラン、ゲームの臨場感を思いっきり盛り上げてくれるよ。



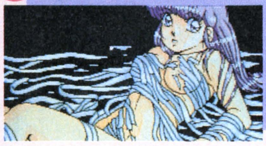
⬅主人公のヤマトタケル役の神谷明さん(左)と、いっしょに戦ってくれるソフィア役の島本須美さん(右)。

キャピキャピ モンスターズ♥

さて、美少女キャラを担当する声優さんは、なんと平均年齢18歳という総勢28人のフレッシュギャルなのだ。まだ慣れていないのかちょっと素人ぽくて、またそれが逆になんとも初々しい感じ。これがけっこうイイ味になっているよ。







わたしたちがやってま〜す♥

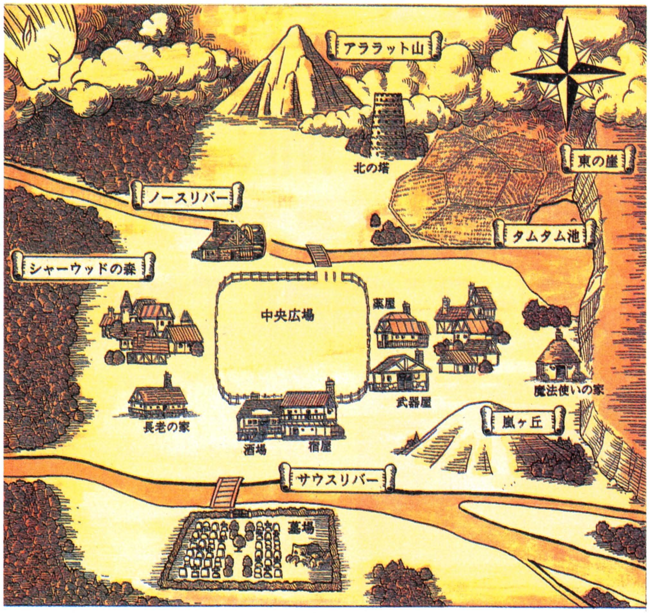


⬅このギャルたちは、代々木アニメーション学院の生徒さんたちなのだ。

主人公タケルが冒険する世界を紹介！

このゲームの主人公は、“ヤマトタケル”という男の子。ストーリーは、タケルがフェニックスという街にやってきたところから始まるんだ。いまこのフェニックスの街では、若い女の子たちが次々と消えてしまうという奇怪な事件が起こっている。どうやら消えた女の子たちは、魔女メサーニャの呪いでモンスターにされてしまい、塔に閉じ込められているらしい。女の子を助けると♥シーンがあるという下心…、もといかわいそうな女の子の呪いを解いてあげるためタケルの冒険がスタートする!!

フェニックスの街の全体MAP



フェニックスの街並み



水車小屋

⬆街の片隅にポツンと立っている水車小屋。この中にはいったい何があるのだろうか？

長老

⬇まずはこの長老の所で話を聞こう。長老の隣にいるのは、結婚を控えた孫娘のマリー。





酒場

⬆酒場には、ウエートレス(？)のバニーちゃんがいるぞ。ここはひとつ、口説いてみよっと。

武器屋

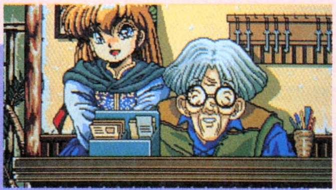
⬇武器と防具が買えるここでは、愛想のいいおやじとかわいい女の子メイとマミがいる。





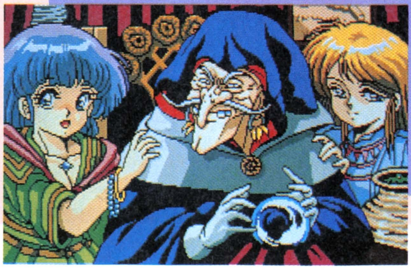
宿屋

⬇戦いで傷ついた体は、ニッコリスマイルのリカちゃんのいる宿屋でいやそう。



薬屋

⬆薬屋では、何かの博士のようなおじさんと、イブとララに会えるよ。

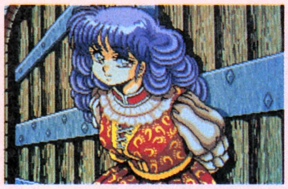


魔法使い

⬅街のはずれに住んでいる魔法使い。とりあえず物知りそうだから話を聞いてみよう。女の子がカワイイね。

街外に出ると危険

北の塔



⬅この北の塔が、戦闘のメインになる場所。おや、扉の前に女の子が立っているぞ。何をしているのかな？



⬅うわっ！気味の悪いミイラが入っていた。



墓場

⬆塔に入るためには、墓場にある鍵が必要らしい。さっさと取りに行こう。



➡墓の地下にいる謎のじいさんジュゼッペ。

WRITER'S NOTE

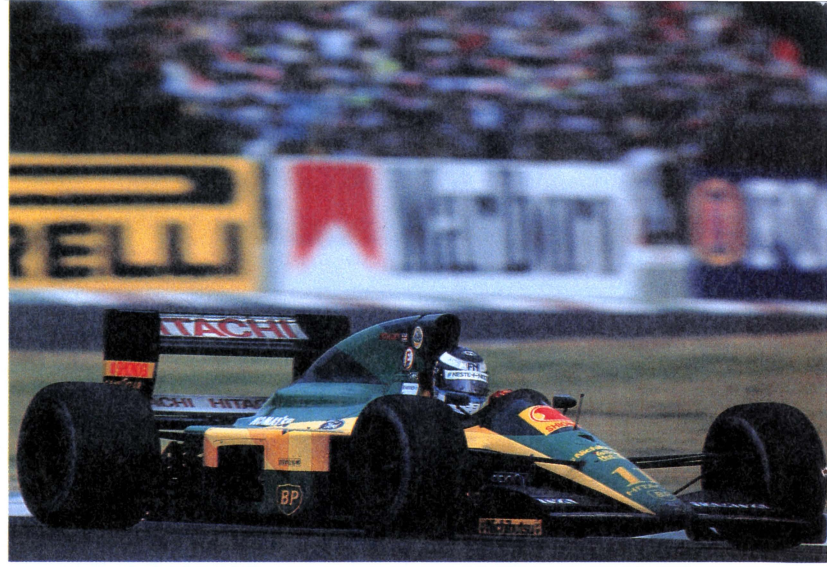
いやいや、なんと前人気チャートで上位を脅かす存在になりつつある『ドラゴンナイトII』。なんて㊙の読者は正直者が多いんでしょ。私は、そんなキミたちが好きだぞ。美少女ゲームの王道をいく『ドラゴンナイトII』は、PC版でもその怪しい魅力はバッチリ！期待大!!　　（チャイナ姫）

最強のレースゲームだ!!

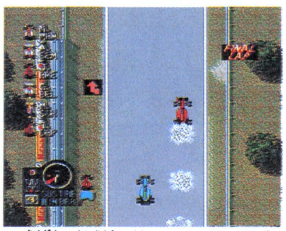
F1 CIRCUS SPECIAL POLE TO WIN

エフワンサーカススペシャル ポールトゥウイン

ニチブツ／6月下旬発売／価格未定 SPG



新シーズン開幕!! エキゾーストサウンドがまたキミを熱くする!



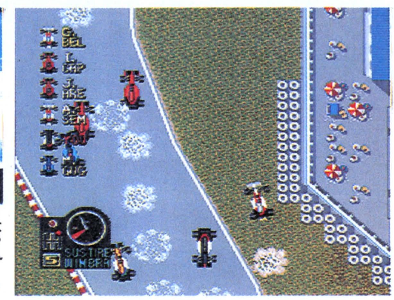
⬆様々な改良を加えて、シリーズ第3弾堂々登場だ。

全レースゲームファンのみんな、お待たせっ!! あの『F1 CIRCUS』の第3弾がいよいよ登場だ。

しかも今度の『SPECIAL』は、SCDシステムをフルに使ったというスグレもの。リアルなエンジン音や、新しくなったシステムたちが、キミを迫真のレースシーンへと誘ってくれるぞ!!



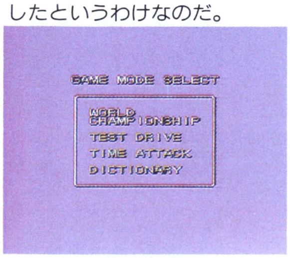
⬆今回は、各レースのデータ表示はご覧の通りノート型パソコン風画面で見られる。うーん、リアル。



⬅SCDになったので、容量もぐっとアップ。細かい表現が生きている。

4つのニューモード設定で、キミのF感覚を満足させる!!

この『SPECIAL』では、今までのシリーズにない新アイデアが採用されている。ゲームのリアルさ＋初心者への対応＋対戦プレイ機能が、それぞれ充実したというわけなのだ。



1. WORLD CHAMPION SHIP



⬅緊迫のレースを戦い抜け!!

おなじみの年間シリーズ戦を勝ち抜いて、世界チャンピオンを目指していくモード。細かい改善点は、右ページを見てくれ。

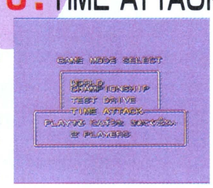
2. TEST DRIVE



⬅練習こそが勝利の決め手なのだ。

すべてのコースを自由に練習できるモード。今回は、友だちとの対戦に勝つための練習という、新たな要素も持っているのだ。

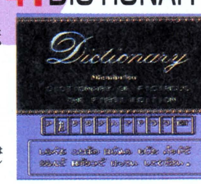
3. TIME ATTACK



⬅友だちにキミの走りを見せつけろ!!

今までのシリーズにはなかった、まったく新しいモード。最大5人まで参加OKで、互いにテクニックを競うことができるんだ。

4. DICTIONARY



⬅最新のデータが、ぎっしり詰まっている。

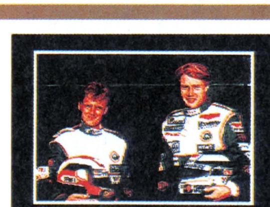
これも新設定のモード。F1に関する様々な用語を、ていねいに解説してくれている。もちろん、ゲームに登場する用語は完全フォロー。

TEAM LOTUSの実写画像が続々登場!

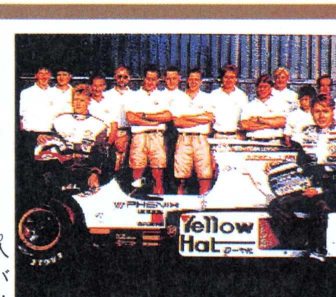
ACT『Fラン』で初めて見せた、画像取り込み技術を、この『SPECIAL』でも存分に駆使。始祖C・チャップマンの肖像など、様々なショットを見せてくれる。



⬅御大、故C・チャップマン。詳しい紹介あり。



⬆ハードなF1シーンを疾駆する、2人の若き精鋭M・ハッキネンとJ・ハーバート。今年のロータスは戦闘力十分!!



⬅'92年のチームロータススタッフ一同。これ以上のリアルさはない？

コースはすべてを完全改装、究極の走りをめざすのだ!!

『SPECIAL』でのチェックポイントを、"WORLD CHAMPIONSHIP"モードで解説

初めてレースに出場してから、次第にステップアップして名門チームのシートを手にいれる。そんなサクセスストーリーを、リアルな展開で楽しめるのが今回の『SPECIAL』。また、予選のシステムを大きく変えたことによって、レースのシビアさやギャンブル的な面白さをも実感できるようになっている。いくつもの点で改善され、より面白さの増したゲーム内容を、ぜひこの記事から確認してみてくれ。

その1 チームとの契約

今回は、正ドライバーが事故って、テストドライバーのキミを急きょ抜てきすることで物語が始まる。スポット参戦の成績しだいでは、実力の高いチームからのスカウトもあるよ。



⬅正ドライバーに欠員が……!



⬅きちんと走れば、チームと正式契約。

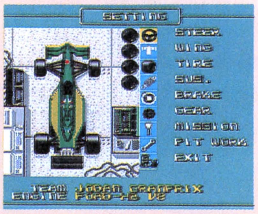
その2 レギュレーションは自分で決定

赤旗が何回出た時点でレースが中止になるのか? チームメイトとの関係は? などの、細かい規則（レギュレーション）や状況はキミが決定する。チームの実力格差を縮めることも自由!?



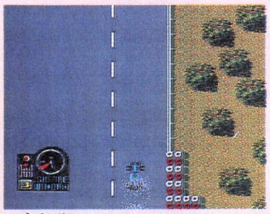
⬅オマケの設定として、今回は2段階のゲームスピード調節機能もあるぞ。

その3 かしこい(?)AUTOつきのセッティング

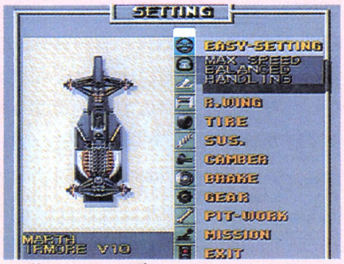


⬆『'91』でのセッティング画面。新しいものより項目が少ない。

今回のセッティングでは、前後のウイングやキャンバーといったセッティング要素が増やされて、全部で10項目の選択を行うようになっている。しかし、これらを細かく考えずに、3種類の簡単セッティングをしてくれる機能もついたのだ。だから初心者でも、大別された3つのタイプの中から走りやすいものを見つけて、とりあえず走り出せるぞ。



⬆雨天時には、レインタイヤを自動的に装着してくれるんだ。



⬆走りのカギを握るセッティング。自分の好みを見つけ出すのが重要だ。

その4 超スリリングなクオリファイ

本来、予選というものはリアルタイムで進んでいく賭のようなもの。限られた時間の中で自分の最高の力を出すのに、どのタイミングがいいかはドライバーが決定する。着々と変わる計測表を見ながらアタックするのが、今回の新しい予選だ。



⬆予選開始直後。まだ、データが少ない。



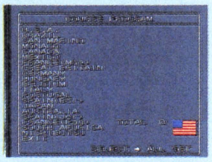
⬅時間が進むと、この通り。左の写真よりデータが多くなっていく。



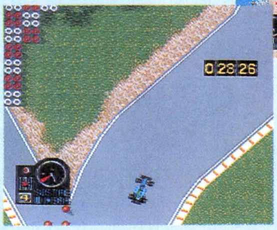
めざせ!! フロントロウ!

その5 手ごたえ抜群のコースは全20か所

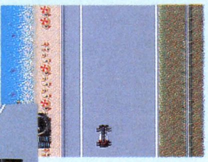
最新のデータとして今回用意されたコースは、全20。各コースは、SCDの優れた機能を生かして、細かいディテールまで再現されている。さらに年間スケジュールも自由に決められる。



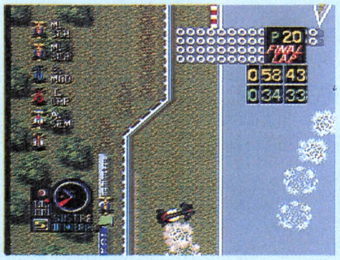
⬅1年間のレーススケジュールは、自分で決定する。



➡コーナーの微妙な曲がり具合も表現されている。



⬆単なる海岸沿いの風景も、細かく描き込まれている。前作の第5戦と比べよう。



⬆左上に現在のトップ6、右にサインボード、メーターの右に接近車。情報は詳細!



⬅みごとに入賞したりすれば、こんな画面が見られる。もちろんパターンはいくつもあるから、すべての画面を見るべくチャレンジしよう。

WRITER'S NOTE

ついに来た! 最も手ごたえがあり、最もリアルなレースゲーム『F1 CIRCUS』シリーズ最新作。毎回F1ファンを満足させてくれてる内容なんだけど、今回はこれまたスゴい。中身はもちろん、なんと、エキゾースト音がサーキットで録音した本物!! レースゲームファン必見! (HASTER)

名作がパワーUPして帰ってきた!

ドルアーガの塔



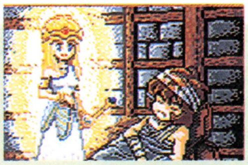
ナムコ/6月25日発売/¥6,800　ACT　4M

囚われしカイをドルアーガから救い出せ!

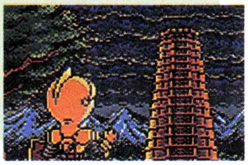
8年という長い年月を経て、デザイン一新、よりパワーアップして帰ってきた『ドルアーガの塔』。ストーリーはアーケードやFC版と変わらないものの、ガラッとイメージチェンジをしたグラフィックに加え、4つの難易度設定や新たな謎解き、宝箱出現のヒントなどPCエンジン版ならではのアレンジがされているのだ。今回はノーマルレベルを中心に、難易度の変化や新しく加わった要素を全60階中の11階まで、ドーンと紹介しちゃうぞ。



➡平和だった国に悪のドルアーガが復活し、巫女であるカイをさらってしまう。それをギルが救出に向うのだ。



⬅これは、オープニングデモの一部。



➡ビジュアルが流れると、雰囲気がいっそう盛り上がるよネ。

ステータス画面で武器チェンジ

新しく加わった要素に、このステータス画面がある。これは、ゲーム中にいつでも呼び出せて、ここで武器の選択や使用するアイテムを選ぶことができるんだ。その階で有効な武器や必要なアイテムをしっかりチェックするようにしておこう。



⬅ステータス画面では、取ったアイテムの登録もできる。



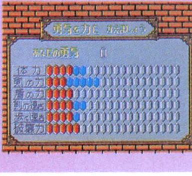
➡そのフロアに合った装備で戦うようにしよう。

パラメータで強さが変化

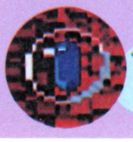
イージー、ノーマルレベルでは、フロアクリア後にボーナスポイントをパラメータに振り分けることができるんだ。ノーマルでは、勇気の素というアイテムを取ろう。



⬅攻撃・守備のバランスを考えて、自分の好みに設定しよう。



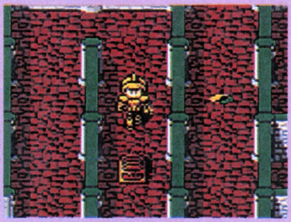
⬅ハードモードでは、パラメータを設定することができない。



勇気の素

各フロアの宝箱は必ず取ろう

各フロアに入る前にはイシターのお告げを聞くことができる。これは、その階の宝箱を出すためのヒントになっているぞ。宝箱は必ず取るようにしよう。また、11階〜54階には、2つの宝箱が出現するフロアがある。2つめの宝箱の中身は"スペシャルアイテム"で、クリアを楽にするお助け的なものなのだ。



➡そのフロアに出現した宝箱は必ず取っていこう!!



⬅さもないと、こんなミジメなことになるぞ。

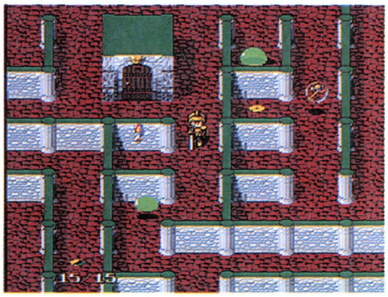


ノーマルレベルのフロア11までを一挙大公開!

FLOOR 1



フロア1の宝箱出現の謎は、イシターのお告げでもわかる通り、グリーンスライムを1匹倒すこと。そうすれば、カッパーマトックの入った宝箱が出現するぞ。これはまだ簡単だよネ。



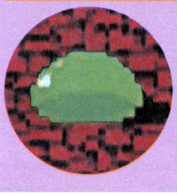
⬅フロアーは、グリーンスライム4匹だから楽勝だね。



カッパーマトック

これはツルハシ。1フロアで2回内壁を破壊することができる。いざというときに使おう。

グリーンスライム



×4

FLOOR 2



ここもお告げのヒントが簡単なフロア。ブラックスライムを1匹倒せばOKだ。

宝箱出現の謎は、階を追うごとに難しくなってきて、イシターのお告げもストレートなヒントじゃなく、ちょっとひねったものになっていくぞ。

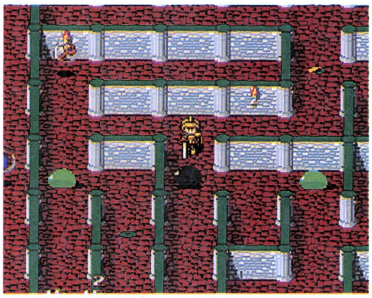
ブラックスライム



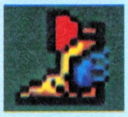
×2

×2

➡前のフロアで取ったアイテムは、次のフロアで使うことができるよ。



ジェットブーツ



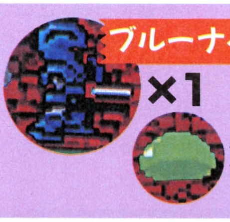
このブーツをはくと、ギルの歩くスピードがUP。

FLOOR 3



さて、このフロアのお告げの意味がわかるかな? このくらいのひねりで悩むようじゃ、先が思いやられちゃうよ。このヒントは、外壁に対して前のフロアで入手したカッパーマトックをふることなのだ。

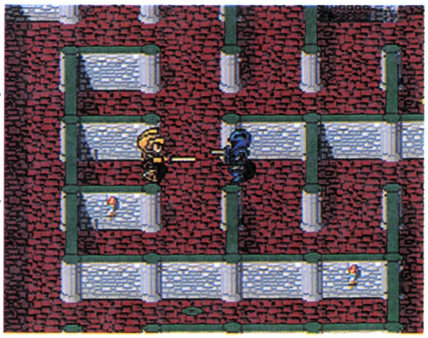
ブルーナイト



×1

×1

➡なんだか強そうな敵が出てきたぞ。このブルーナイトには気をつけよう!!



シルバーチャイム



これは、鍵のある方向を向くと鳴る。

FLOOR 4



➡ここに登場するメイジは、早めに倒しておくと楽だぞ。



ここに出現するモンスターのメイジはくせ者。突然現れ、スピードの速い呪文で攻撃してくるぞ。ヒントにもあるように、ここでは、その呪文を盾で受けなければ宝箱は出現しないのだ。ちょっとやっかい。

メイジ

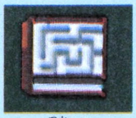


×1

×1

×2

ブックオブマップ



これを使うとゲームが止まり、そのフロアを見わたせるんだ。

FLOOR 5



PC版で初登場の魔法円は、フィールド上のまるい輪のようなモノ。

さっそくこのフロアでは、これを使った謎になっているぞ。お告げ通りに行動すれば、OKだよ。



⬅剣を出して敵に突っ込めば、モンスターを倒すことができるのだ。



ホワイトスウォード

ギルの剣の力が3上がるホワイトスウォード。けっこう強くなるぞ。



バンパイヤ ×2

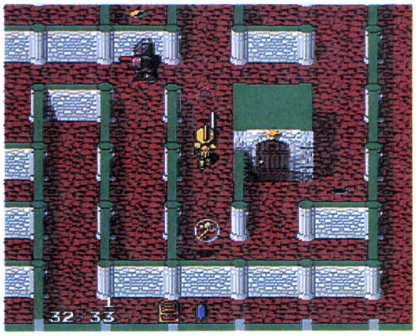


×2

FLOOR 6



ここのフロアでは、ヒントの意味がわかんなくてもいつのまにか宝箱が出てくると思うけど。だって、ギルの場所を移動して剣を出すだけだからネ。意外な謎でしょ？

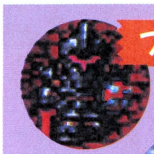


⬅ここに出てくるバットは、殺すことができないから、逃げるようにしよう。



レッドラインシールド

レッドラインシールドは、ギルの盾の力を4上げることができるんだ。



ブラックナイト ×1



バット ×1

FLOOR 7



「自らの手で道を開きなさい」っていうのは、扉を開けることじゃなくて、内壁をひとつ壊すことなんだ。このフロアの宝箱を取ると、体力を上げるレッドラインアーマーを手に入れることができるぞ。



ゼラチンキューブ ×3



×2



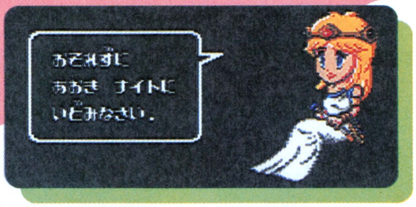
⬆ゼラチンキューブにさわると、ドバーッとダメージを受けてしまうから要注意！

レッドラインアーマー



守備の要になるアーマー。これは、体力を4アップする。

FLOOR 8



このフロアには、強敵のブルーナイトが登場するぞ。こいつを倒すには、剣を出して突っ込むんだけど、体力がものすごく減るから残り体力には十分注意しよう。後ろから突っ込むのが、けっこう有効だヨ。



ロックマン ×3



×1



⬆このへんまで進むと、モンスターの数もだんだん増えてきて、気を抜けないのだ。

ゴールドチャイム



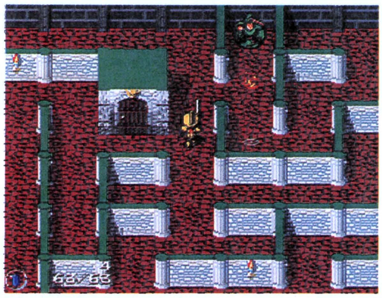
登録していれば、宝箱がまだあるかないかがわかる。

FLOOR 9



ここの謎は、ちょっと秘密にしようかな。これもイシターのお告げが抽象的で、あまり意味がわからないよね。たまには頭を使って考えてみよう。

ここのフロアでは、パッと現れて炎を投げてくるソーサラーには十分注意しようね。



⬅ここにも倒すことができないモンスター、スラグが出てくるぞ。

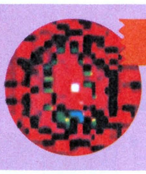
ホワイトガントレット



ガントレットは、剣の速さがUP。



ソーサラー ×1

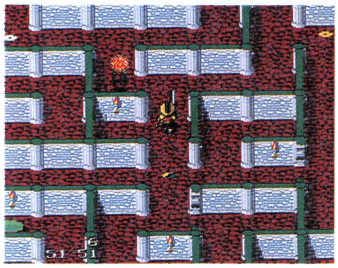


スラグ ×3

FLOOR 10



画面をものすごいスピードで走り回ってから、あるモノになってしまうという不思議なキャラ"スパーキー"くんが初登場する面だ。うっかりしているとスパーキーの姿を見ることもなくクリア……なんてことも。



⬅クラゲみたいなスパーキーは、すっごく素早いから気をつけて。

シルバーマトック



これはカッパーマトックの1ランク上で、破壊力が5もあるぞ。

スパーキー



×1

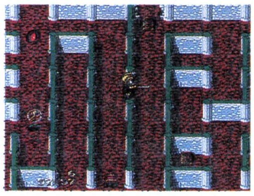


×3

FLOOR 11



この11階から、宝箱が2つ出るんだ。スペシャルアイテムの出し方は、イシターのお告げと違いノーヒント。別に取らなくてもいいアイテムだけど、完全主義の人はいろいろ試してみてネ。



⬅マップ上に2つの宝箱が出現。どう出すかは、よーく考えてみよう。

マッチ



マッチは、見えないゴーストを実体化させる。

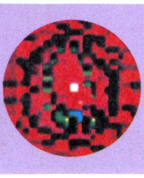
カッパートゥラウアル



これはスペシャルアイテムで、自分の後ろに1回壁が作れるんだ。



シェルスラグ ×3



×2

先はまだまだ長いぞ!

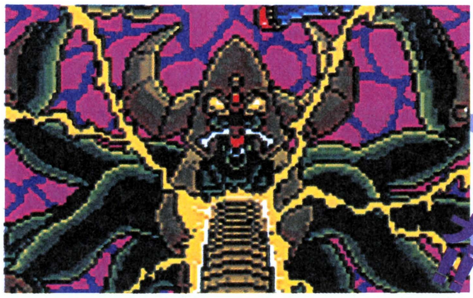
たくさんのモンスターがギルを待ち受ける!!



サッカバス



このサッカバスというモンスターは、塔の最上階に近い57階に登場するぞ。



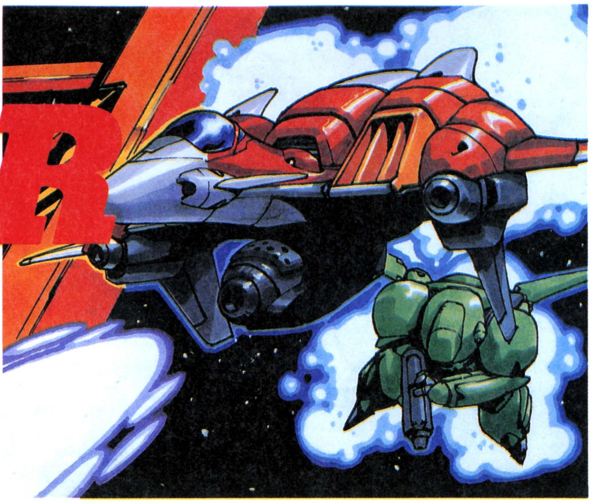
こいつが 強大な魔力を持つドルアーガ!!

WRITER'S NOTE

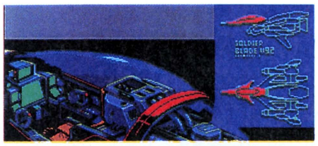
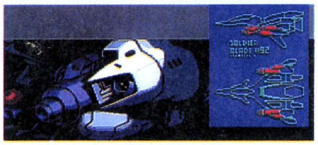
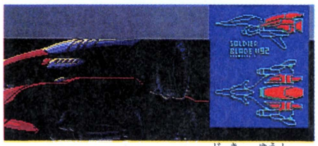
『ドルアーガの塔』がもう8年も昔のゲームだなんて、年を感じてしまった。きっと、このゲームを知らない人もいるんだろうなぁ。そんな人には、ぜひプレイしてもらいたい名作だよ。(O)

恒例、キャラバン公認STG!

SOLDIER BLADE
（ソルジャーブレイド）



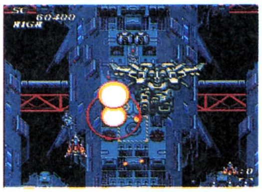
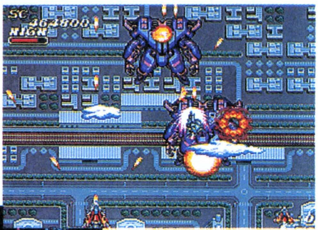
ハドソン／7月10日発売／¥6,500　STG　4M

⬆オープニングデモでの、自機の勇姿。各部のアップがじつにカッコイイぞ。

今年の夏も超燃えSTGでキマリだっ!!

さあ、今年も夏が、キャラバンの季節がやってくるぞ! 来たるべき夏にそなえて、第8回キャラバン公認ソフト、『ソルジャーブレイド』にチェックをいれておこう。バリバリすすむのが気持ちいいノーマルゲームは、演出や敵のメカがとてもカッコイイぞ。もちろんSTGとしての完成度はバッチリだ。スコアを競うためのキャラバンステージも夏に負けないアツさだぜ。


⬆グラフィックのクオリティは超グッドだぞ。

⬅PCエンジンでは5本めのキャラバンソフトだ。

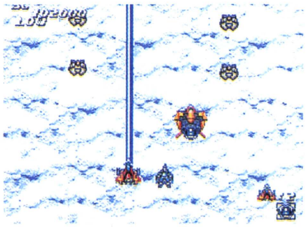


⬆イカス敵キャラ。やっぱりゴツいロボットってのはいいよね。

⬅STGマニアなら絶対に目を離せないデキだ。こいつは買いだぞ。

3種類の武器でつきすすめ!

ノーマルゲームのアイテムは3種類の武器チェンジのみ。同じ武器を取り続ければ3レベルまでパワーアップだ。さらに同じ武器を取れば画面全体の敵にダメージを与えられるぞ。



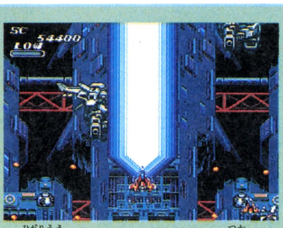
⬅やられると、ショットのレベルがひとつダウンするぞ。

Super Shell発射!!
（スーパーシェル）



⬆アイテムは3つまでストックすることができる。

オプションを発射することでスーパーシェル攻撃ができる。使用中は無敵の超強力アタックだぞ。



⬆左上のゲージがつきるまで使える。時間の長さは武器によって違うぞ。

クラスター

はじめから後方への攻撃ができるのは、こいつだけだ。



ヒートトレース

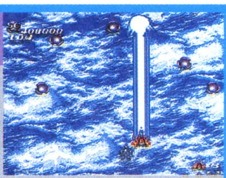


⬆全方向へバランスよく攻撃できる武器だ。

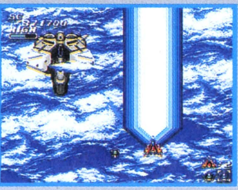
⬅オプションの特攻アタック。使用時間が長いぞ。

レーザー

ショットのレベルが低いうちは、ちょっとツライかも。



スイーパーブレード



⬆貫通はしないけど、前方への攻撃力は最高。

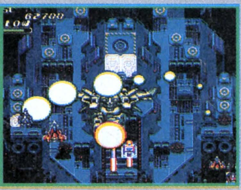
⬅超強力だが、使用時間が短いのが玉にキズだ。

ウェーブ

前方の広範囲を攻撃できて、とても使いやすいぞ。



チェイスブラスター



⬆自機の動きに合わせて左右に振ることができる。

⬅オプションが敵を追尾しながら攻撃するぞ。

 イラスト/薄葉士郎

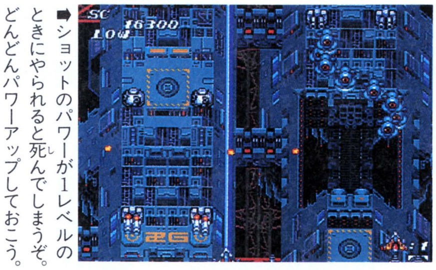
ノーマルゲームのステージ2までを大公開!!

Stage1

最初の任務は衛星軌道上の敵要塞基地への攻撃だ。最初だからといって気を抜いていると、思わぬところでやられるぞ。

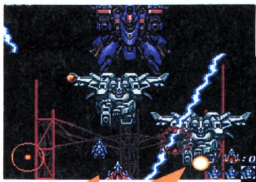


⬅次々と飛んでゆく僚機たち。この後で、自機が登場する。

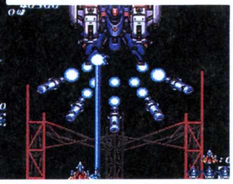


➡ショットのパワーが1レベルのときにやられると死んでしまうぞ。どんどんパワーアップしておこう。

➡中ボスが登場。敵ながらカッコイイヤツだ。



⬇アーマーと合体しての攻撃は、けっこうキビシイぞ。



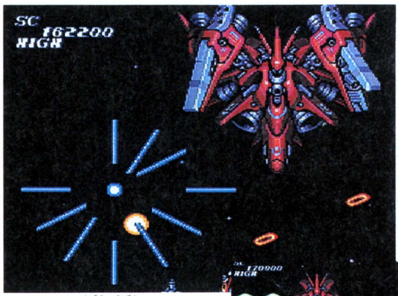
⬅2機のモビルスーツが、左右からはさみ撃ちしてくる。うまくまわりこんで倒せ！



I'll be back!



⬆アーマーをすべて破壊すると捨てゼリフをはいて（本当にしゃべるぞ）逃げていく。こいつとはまた戦うことになる。



⬆ボスの複合攻撃。リング状の弾は破壊できるぞ。



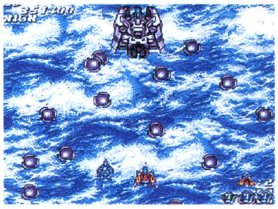
➡破動砲を撃ってくるタイミングを見きわめるんだ！

Stage2

ステージ2は雲の上や市街地の上空での激しい戦い。大きいカタめの敵が多くなってくるので気をひきしめていこう。

➡やっかいな空中機雷はモトから絶ってしまおう。

⬇中ボスのオプションは、自機に向かってくるぞ。

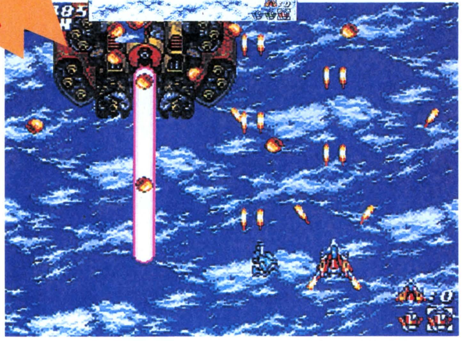


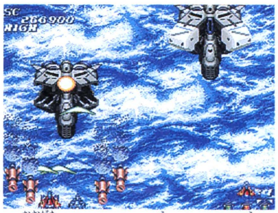
オレが相手だ！



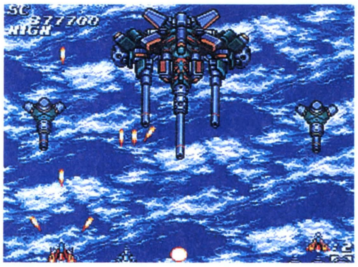
⬅雲の下からドバッと現れるボス。

⬇壊しても壊しても、まだ攻撃してくる。しつこいぞっ！





⬆大型のミサイルを撃ってくる。撃つ前のカバーがはずれる演出がヨイ。



⬇腕組みで登場する、えらそーなヤツ。でかい態度のワリにはたいして強くはないぞ。





キャラバンステージでもっとアツくなれ！

今年も全国のSTGファンを熱くさせるであろう、キャラバンステージ。2分モード、5分モードにボーナスキャラも完備して、夏のキャラバンを待っているぞ。

2分モード



⬆地上物の破壊率は得点に大きくかかわってくるぞ。

5分モード



➡2体目のボス。そろそろ残り時間が気になる頃だ。

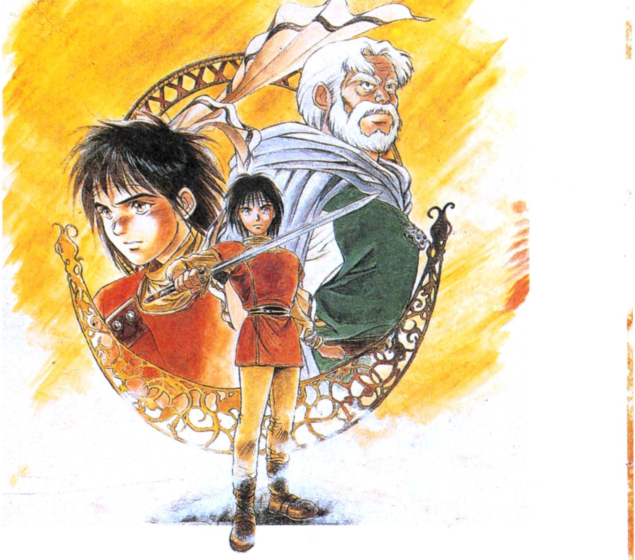
WRITER'S NOTE

ハッキリいって私はメカに弱い。といっても苦手なんじゃなく、かっこ良いメカニックを見ると、もうメロメロになってしまうのである。その点、『ソルジャーブレイド』の敵キャラどもときたら、かっこ良い上に演出も良くて、見てるだけで幸せになってしまう。しかも、それを自らの手で破壊する、この快感。ああゲームやっててよかったぁ。

（あぶないタク）

ダンジョンの中でキミは何を見る!?

ダンジョンマスター〜セロンズ・クエスト〜
Dungeon Master ~THERON'S QUEST~

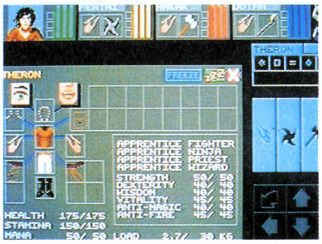


ビクター音産／8月発売予定／価格未定

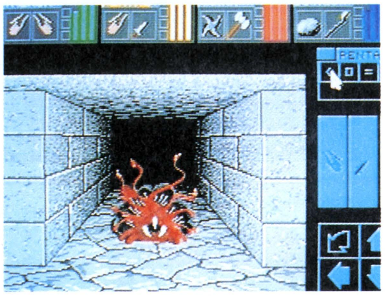
RPG

魔術師グレイロードの弟子となるため、セロンは7つのダンジョンに挑む!

リアルタイムRPGという独特の世界を築いた『ダンジョンマスター』が、PCのみのオリジナルストーリーをひっさげて登場だ。リアルタイムとは簡単にいえば、ゲームの中に時間が流れているということ。コマンド入力が1秒でも遅れると敵にやられてしまったり、時間差で開閉する落とし穴などが出現したりする。その生死の境をギリギリの綱渡りで乗り越えていくのが『ダンジョンマスター』の楽しさだ。キミは主人公の少年セロンとなり、魔術師グレイロードの弟子となるための試練として、7つのダンジョンに挑戦するのだ！



⬆セロンはスピリットと呼ばれる精霊をお供にしてダンジョンに入り込む。



⬅モンスターはクセ者ぞろい。こいつは体を石に覆われ、武器攻撃に強い。

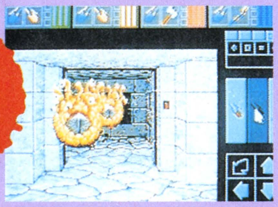
リアルタイムバトルのコツはこれだ!!

目的達成の成否を決めるのは、やはり命をかけた戦闘だ。まだリアルタイムバトルになれないキミのために、バトルのコツをちょこっと伝授しよう。戦いの基本は、遠距離ならば魔法攻撃、近距離ならば武器攻撃、この2つ。敵と戦う位置、倒す順番もかなり重要だぞ。

武器でズバッ!

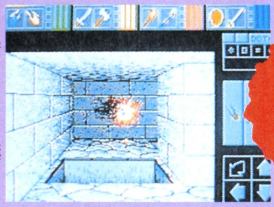


➡武器によって攻撃法が違う。これはオノ。



⬅投げることも可能。後ろの敵の右に手裏剣が!

魔法でバシッ!



➡魔法を飛ばして離れた敵を攻撃。



⬅毒霧でじわじわ敵の体力を奪うこともできる。

こんな攻撃法も

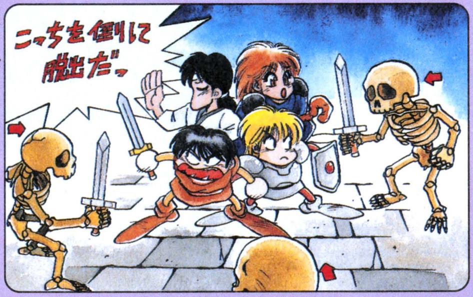


➡扉を閉めてモンスターを押しつぶす!



⬅この手袋はファイアーボールを発生させるぞ。

《リアルタイムのこんなワナに注意》



➡広い場所にモンスターがたくさん。もしかこまれてしまったら、一方向を集中攻撃して切り抜けろ。



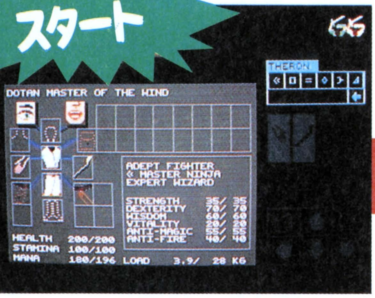
⬅通路で出現する敵を倒さずに逃げてしまうと、次の敵との挟み撃ちにあうことも。

Ak-Tu-Ba
～アクツバ～

セロンが冒険する一番最初のダンジョンを誌上体験！

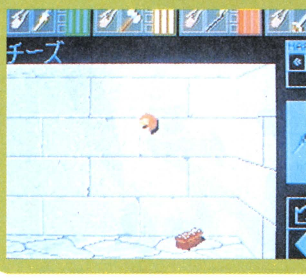
さあ、それでは実際にダンジョンでどんなシカケが待ち受けているのか、一番最初のダンジョンをともに冒険して体験してみよう！　ここでのクリア条件は、ダンジョンの奥に眠るあるアイテムを手に入れること。中に入ったら、とにかくあらゆる場所にいってみることが大切。壁の中に、遠くからでは発見できない小さなボタンが埋め込まれていることもあるのだ。

スタート



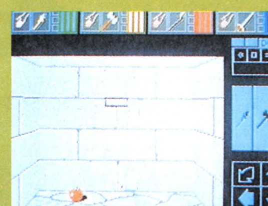
⬆まずはパーティの編成。戦士、忍者、僧侶、魔法使い、どんな技能を持っているか見て決めよう。

アイテムをひろう

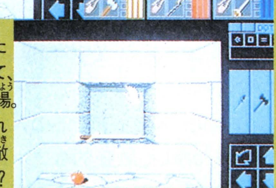


⬅基本的に、必要なアイテムはすべてダンジョンに落ちている。

スイッチを押すと…



⬅おや、行き止まりのカベになにやらあやしげなスイッチが。押すのはいいけど、ワナが作動したりしたら大変なことになりそう。



➡思い切って押してみた結果、かくし扉が開いて、中から強そうな剣が登場。これを戦士に装備させれば、このダンジョンの敵にやられることはない!?

眠って体力回復



⬅眠ることによりヘルス（HP）、マナ（MP）が回復する。敵のいないところで眠ろう。

床のスイッチは…!?



⬅重さに反応するスイッチの床が落とし穴の向こうに。



➡てきとうなアイテムを投げたら、穴がふさがった。

貯金箱かな!?



➡カベに貯金箱みたいな穴が。さっき見つけた金貨を入れると…。はたしてどうなる？

死んでしまったキャラは…？



⬅死んだキャラの骨を祭壇に置くと生き返るのだ。

謎のファイアーボール



⬅通路にファイアーボールが！　これを止めるスイッチを探さないと先に進めないぞ。

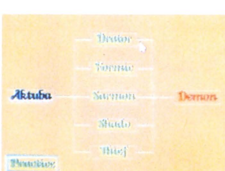
そしてクリア!!

⬇そしてクリアアイテムを手に入れると、見事ダンジョンクリアになるぞ！



そして新たなるダンジョンに挑戦だ

"アクツバ"をクリアすると次のダンジョンにいける。最後のひとつをのぞく５つのダンジョンのどこから挑戦するかは自由だ。各ダンジョンにはそれぞれ個性があるぞ。



⬆好きな所にいけるというのがウレシイね。

⬇ここはモンスターの手ごわいダンジョンだったのか!?　とにかく入ったからには戦うしかない！



WRITER'S NOTE

『ダンマス』はSFCでも登場しているが、処理速度にかなり問題があった。遅いのだ。その点PC版はパソコン版に負けないくらい速く、そのぶんSFCよりスリルがあって楽しい。「くるな！」といっても近寄るモンスター、タイミングを逃すとパーティを押しつぶす扉、これはまさに「時間との闘いRPG」だ！（堀）

アニメに迫るビジュアルにビックリ!

トップをねらえ! GunBuster Vol.1



リバーヒルソフト／6月25日発売／¥6,800 ETC

時空を越えた愛と勇気のSFスポ根DC デジタルコミック

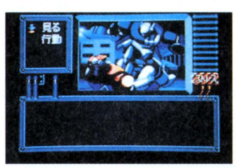
OVAやパソコンゲーム、小説などのマルチメディアでその人気と実力を発揮し、熱狂的なファンを持つ『トップをねらえ！』が、いよいよ登場するぞ！　PC版ではOVAの「Vol. 1」をそのまんまDCにしてしまったのだ。迫力のビジュアルに加え、PCオリジナルの部分も追加されているぞ。



⬆これが通常画面。なかなかメカニックなデザインになっているよね。



⬅オープニングは、PCオリジナルのビジュアルが流れるよ。



➡操作が簡単だから、サクサクとストーリーが進んでいくぞ。

ストレスには気をつけてっ！

ストレスは、ストーリーを進めていくうちに誤った行動をとると、だんだんたまっていくんだ。各場面での選択は、慎重にするようにしようね。もし、ストレスがピークに達すると、ゲームオーバーになってしまうぞ。ストーリーを知っていれば、楽勝だネ。



⬅ここで間違った選択をすると、ストレスがたまってしまう。



➡あっ、もうストレスが限界に達している。どーしよう。

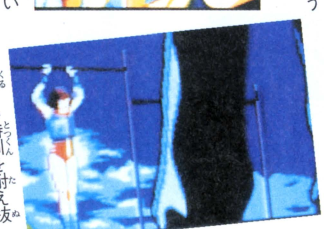
波瀾万丈の『トップ』Vol. 1ストーリー

父が宇宙戦艦の艦長だったタカヤノリコは宇宙パイロットに憧れ、沖縄女子宇宙高等学校に入学。しかし、そこに待っていたのは先輩たちのイジメと鬼コーチだった。ドジなノリコをかばうお姉さま、ノリコの才能を見抜き特訓するコーチ。厳しい日々の末、ノリコはトップのメンバーとして宇宙へ旅立つことになった。宇宙では、プライドの高いユング・フロイトとの出会いや、父を殺した宇宙怪獣との遭遇など、いろんな出来事がノリコを待っていた。





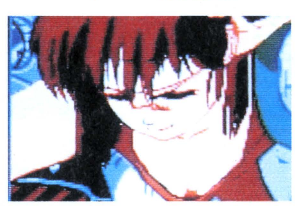
➡コーチとの出会いで、運命が決まった。



➡苦しい特訓を耐え抜いて、がんばるノリコ。



⬅憧れのお姉さまと話せてうれしいっ！

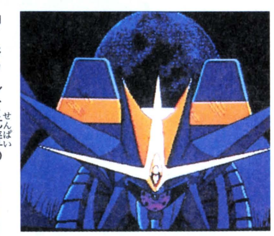


⬅何度もくじけそうになったノリコ。



➡ノリコの親友のキミコ。

⬅イジワルな先輩のカシワラさん。



⬅これが超巨大ロボット、ガンバスターだ！



魅力的なメインキャラクターの４人を紹介!

主人公 タカヤノリコ

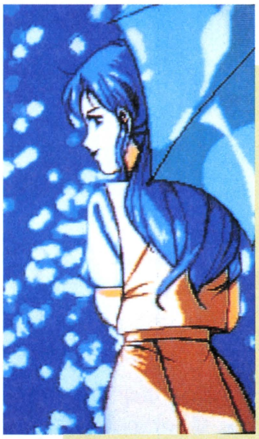


2006年９月12日生まれの元気いっぱいの女の子。亡き父の遺志を継ぎ、宇宙パイロットを目指す。オオタコーチの特訓で、パイロットとしての才能を発揮する。喜怒哀楽が激しいんだ。





お姉さま アマノカズミ



その優美な操縦技術から“薔薇の女王様”と呼ばれている。実力は超高校級。ノリコの先輩なのだ。











世紀の天才 ユング・フロイト



二重人格の傾向があるロシア人のパイロット。宇宙戦闘の天才で、ちょっぴりコワイ。



鬼コーチ オオタコウイチロウ

「根性だ！」のオオタコーチ。トップ部隊、ガンバスター計画の責任者でもある。



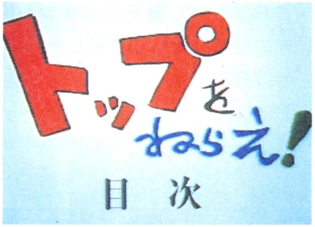


お楽しみモードもついてるぞ!

このゲームには、おまけモードで登場人物の紹介やサウンドテストが入っているんだ。なんとクリア後には、ストーリーを全編通して見れちゃうモードも入っているぞ！　これはウレシイよね。



⬅ここで、いろいろなモードを選択できるよ。



➡ＯＶＡのおまけについていたのと似ているよね。

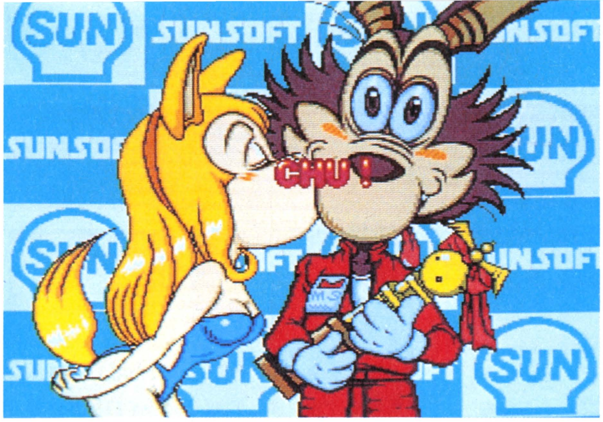


➡これは、メイン３人の紹介モード。

WRITER'S NOTE

マニアの１人としてひとこと、「これはイ〜ッ！」なのだ。オリジナルの雰囲気を大切にして、なおかつＰＣオリジナルのビジュアルが200枚も入っているんだから、これはたまりませんよネ。これは今から楽しみだ。　　（ユウ）





友だち誘ってクイズに挑戦！

クイズの星（仮）

サン電子／発売日未定／価格未定

ETC

豪華絢爛！ 5つのクイズゲームが楽しめちゃうぞ!!



⬆5つもゲームが入ってるなんて、なんとも太っ腹なオイシイ企画だよね。どれも楽しいものばっかりだよ。

クイズゲームにもいろいろあるけれど、ここまでゴージャスでおもしろく、完成度の高いゲームがあっただろうか？ なんと収録問題数が、総計10,000問以上！ 1日100問解いても軽く3か月以上は遊べるボリュームだ。しかも、1本のソフトの中に5つのクイズゲームが入っているというからビックリ！ この5つのゲームは、単独で発売されてもおかしくないほどのクオリティ。1人でじっくり遊べるものから、最高5人までのマルチプレイができるモードまで、内容は盛りだくさんだぞ。



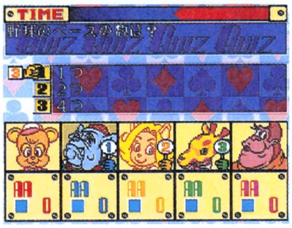
⬅これは、クイズでF1レースを競うモード。





⬆熱いバトルの対戦格闘クイズ「問道」だ。

➡知識と記憶力で勝負の「クイズトランプリ」。

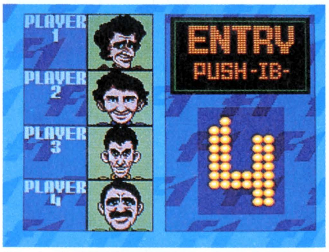


⬆連続で何問正解できるか、自分に挑戦してみよう。

モード1 グランプリの狼 大人気のF1形式クイズ



いまや人気絶好調のF1形式でクイズを楽しめちゃうのがこの「グランプリの狼」だ。2～4人までプレイできて、全3ラウンドの合計ポイントを競うんだ。クイズは早押しで、正解すれば車がどんどん先へ進んでいくぞ。



⬅エントリーは4人までできるから、友だちを誘って遊ぼう。

⬇問題は、いろいろなジャンルから出題されるよ。

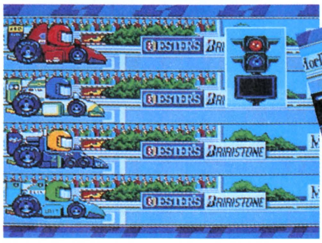


⬇3回間違えるとペナルティーで、お休みになってしまう。



ゴール！

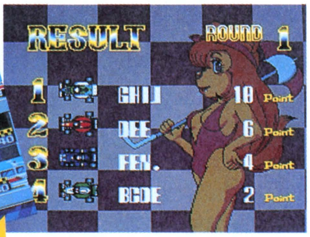
⬆ヤッター、ゴールイン。この調子であと2ラウンドがんばるぞ。



➡レッドからグリーンシグナルに変わって、レーススタート！



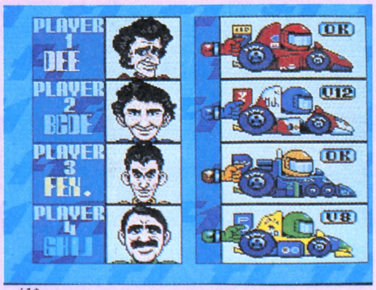
CRUSH!



⬆各ラウンドごとの順位によって、ポイントがもらえるんだ。

吉とでるか凶とでるか 車が勝負のカギだ

エントリーが終わったら、次は車選び。車はルーレットで決めるんだけど、これがかなり重要なポイントになるぞ。車の種類によって正解した時の移動距離や、答えるまでの制限時間が違うからだ。こればっかりは、運まかせだけどネ。



⬆車は、1ラウンドごとにチェンジすることができるから、一発逆転もありえるぞ。

モード2 ハート オブ ストーン　アニメーションたっぷりのAVG風クイズ



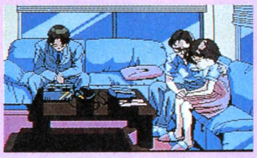
5つあるモードの中でも、特に注目しちゃうのがこの「ハート オブ ストーン」だ。1人用のAVG風クイズゲームなんだけど、ゲーム中に流れるビジュアルのすごさときたら、TVアニメ並みにバリバリにアニメーションするのだ。CDロムの弱点のアクセスも、「エッ、いま読んだの?」というくらいの速さで、展開がとってもスムーズだぞ。このビジュアルを見たら、きっと腰を抜かすに違いないっ！



⬆この男の子が主人公の星丸。さらわれた女の子を救出するため、いろいろと捜査を始める。

⬇かわいい女の子が登場したりして、プレイしていて楽しいよ。





⬅さらわれた女の子の両親が、心配して落ちこんでいる。





⬆どうやら、この3人組が怪しそうだ。



大迫力のアニメーション



⬆謎の少女。敵か味方か!?



⬆星丸を助けてくれる刑事さんだ。



⬆見るからにワルそうなこいつは、一体何者だろうか!?

モード3 クイズトランプリ　神経衰弱

この「クイズトランプリ」は、クイズとトランプの神経衰弱をミックスしたもの。知識だけじゃなく記憶力も必要だぞ。





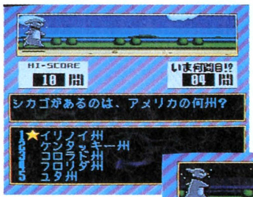
➡これは、2～5人まで遊ぶことができるよ。



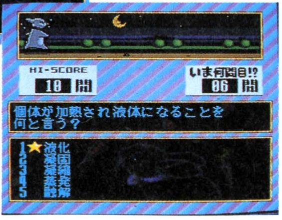
⬅神経衰弱は得意かな？　でたカードはしっかり覚えとこう。

モード4 連続クイズ いま何問目!?　自分に挑戦

ひたすらクイズに答えて、連続何問まで正解できるかをトライするのが、この「いま何問目!?」。1人用のゲームで、これがなかなか難しいのだ。なんてったって1回間違えるとゲームオーバー。たった1問のミスで、すべての努力がパーになってしまうのだ。







⬆➡画面の上では、うさぎさんが一生懸命走っているんだ。かわいいよね。

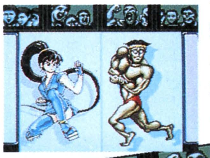
モード5 問道　1対1のタイマン勝負

2人用の熱い対戦クイズ「問道」。クイズに正解するたびに、相手に攻撃しダメージを与えることができるんだ。3本勝負のうち2本取れば勝ち。これはまさに格闘技クイズだ。一瞬の判断ミスが、命取りになるぞ。





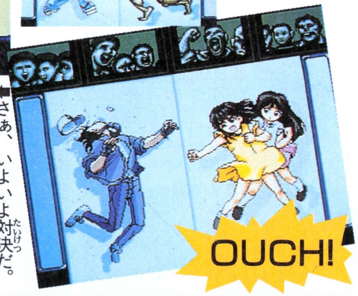
➡4人の中から、好きなキャラを選ぼう。



⬅おっとこれは美女と野獣対決。
⬇これが攻撃したところ。けっこう笑えるゾ。



⬅さぁ、いよいよ対決だ。まさに真剣勝負！



WRITER'S NOTE

5つのモードの中で、個人的にオススメなのが「問道」。悔しいけど、自分の実力がはっきりでてしまうのだ。それだけに、勝ったときの喜びはひとしお。クイズ王を目指せ！　(ユウ)



クイズゲームの決定版!!

アドベンチャークイズ
CAPCOM WORLD ハテナ?の大冒険

ハドソン/6月19日発売/¥6,200 ETC



1枚のソフトで2つのゲームを目いっぱい楽しめるぞ!!



⬆盗賊の繰りだす難問・奇問をかわして、王女を救うのだ! 知力の勝負なら負けないぞ!

アーケードで根強い人気を誇るクイズゲーム。その火付け役である『カプコンワールド』と『ハテナの大冒険』が、1枚のソフトになった! クイズファンが泣いて喜ぶ"豪華2本立て"だ。

どちらもファンタジー色豊かなストーリーがあり、ステージを進むことによって、話が展開していく。

また、コントローラーを2つ使えば2人プレイも可能。アーケード同様、途中からの参加もできる。2人で協力してどんどん先に進むのも楽しいけれど、2人プレイのダイゴ味はやっぱり高得点争いだね。クイズに自信のある人は、友だちのハナをあかすチャンスだぞ。



⬆天下一問答会の優勝賞品「知恵の実」を手に入れるのが目的。まずは出場資格を得るのだ。

CAPCOM WORLD

『カプコンワールド』は6つのワールドで構成されていて、各ワールドの最後にはボスが待ち構えている。

カプコンのゲームをプレイしたことのある人は、どこかで見たことがあるボスたちに注目だ!



⬅ラッキーポイントに止まったぞ!



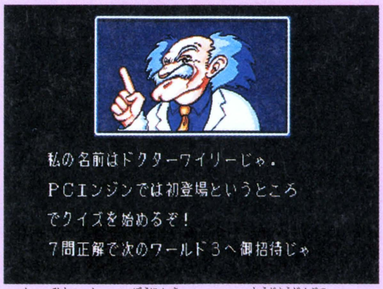
⬅カードをめくって出た数字だけ進める。スゴロクの要領だ。



➡カルト問題も出題されるのだ。



⬆ワールド1のボス、レッドアリーマー登場。得意分野で勝負だ!!



⬆知る人ぞ知る、某人気ゲームの登場人物。カプコンファンにはうれしい限りのラインアップだね。

ハテナ?の大冒険

ステージ数は9つ。全ステージとも、"なぞなぞコース"と"ベーシックコース"に分かれている。

なぞなぞコースには、中ボスにあたる"なぞなぞボス"がいて、難解ななぞなぞをぶつけてくる。頭の柔らかさが勝負だ!



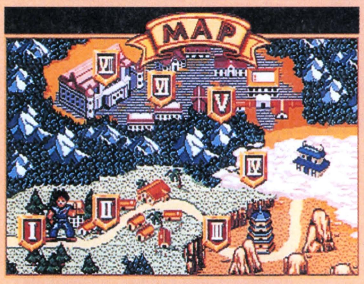
⬅カウントダウンが焦りを招く。



➡ラッキーカードでチャンス到来!

➡さあ、ボス戦だ! 得意な分野を選んでサッサとクリアだ!





⬅山あり谷あり雲の上あり。すべての知恵を得るには苦労がつきものだ。



⬅大きい数が出ればいいな。



➡道の途中の城には中ボスが。

FCの名作がPCに移植登場!!

高橋名人の新冒険島

ハドソン／6月26日発売／¥6,500　ACT　4M



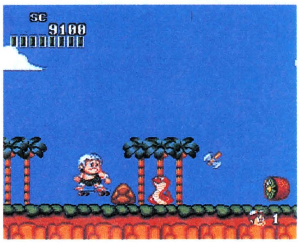


がんばれ高橋名人!平和を乱すポヤンスキー伯爵を倒せ!

『高橋名人の冒険島』といえば、ハドソンが作りあげたキャラクターゲーム。その『冒険島』に“新”がついて、いよいよPCでも楽しめるようになるぞ。なんといってもこのゲームのみどころは、シンプルだけどテンポのよいゲーム展開。かつての名人ブームは過ぎてしまったが、ACTファンは要チェックの1作だ。



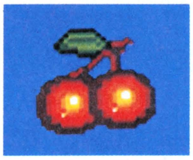
←各ステージのどこまでできたかがわかるのだ。



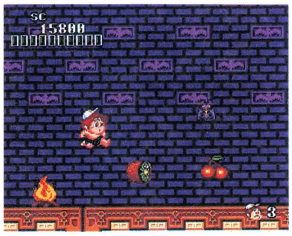
←落ちてるアイテムを拾って名人をパワーアップさせよう!

フルーツを取ってHP回復

名人はそのままにしておくと、体力がどんどん減ってしまう。だから、途中に落ちているフルーツで体力を補充しなくてはいけないんだ。ちなみに、取ったフルーツの種類によって、回復する量が変わるのだ。



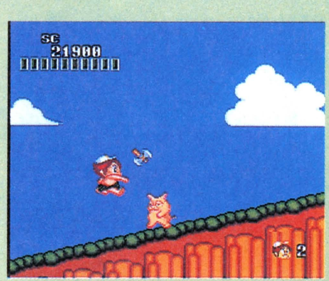
←これがアイテム。かき集めよう。



←でも敵に触ると一撃で死んじゃうんだよねぇ。シクシク。

STAGE1 〈南のパヤパヤ島〉

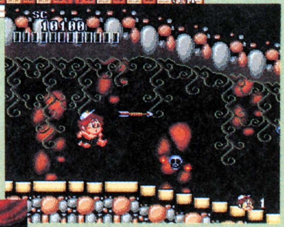
最初のステージなので、敵の動きはあまり激しくない。あまり急がず、じっくり進んでいこう。



←まずは上り坂から。



←高橋名人もがんばるねぇ。今いくつなんだろうか?



↑まだ1面なので、落ち着いていけば難しくはないぞ。



BOSS タイガーラス

←頭が弱点。ひたすら頭だけをねらってショットショット!

STAGE2 〈火山ドコドコ島〉

空から火山弾が降ってきたり、後ろから敵が出現したりと、敵の攻撃もなかなか激しくなってくるのだ。



↑むこうに見える火山は、ときどき噴火したりする。注意。



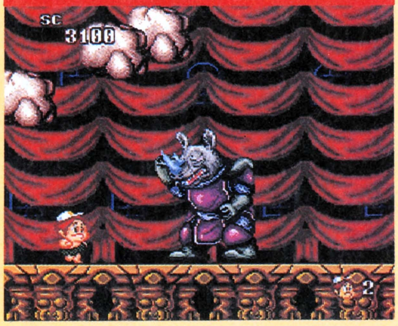
←このあたりから難易度は高くなってくるぞ。気を引きしめていこう。



↑面をクリアすると、なんと名人の踊りが見られるのだ!

→上から降ってくる岩はすきまが狭いので、慎重によけよう。

BOSS リノセロース



New Soft Times

アニメチックなRPG!!

コズミック・ファンタジー3

冒険少年レイ



レーザーソフト／秋頃発売予定／価格未定

RPG

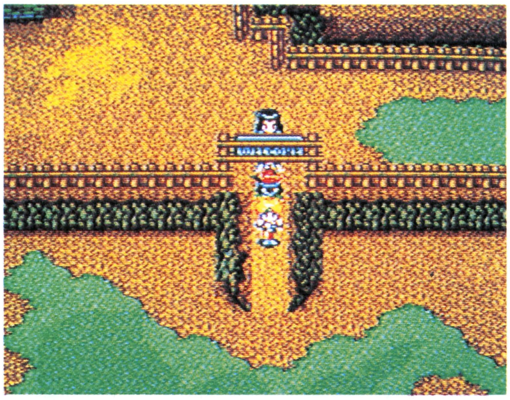
ファン待望！『コズミック3』の続報だ!!

シリーズ最新作の舞台は、ユウとバンの時代から25年前にさかのぼった銀河の星アイラ。この星は、緑と水に恵まれた美しい惑星。しかし、この星も秘宝〝セブルラキス・ストーン〟をめぐる戦いが繰り広げられているため、けっして平和ではなかった。

今回は、フィールド画面初公開だ！



⬅フィールド画面は、シリーズ中でもピカイチの美しさだネ。



⬅今作では、町や村のマップがフィールドマップ上にいっしょにあって、画面切り替えがないんだ。



村

⬅村の中の雰囲気も、今までのシリーズとはちょっと違うよネ。

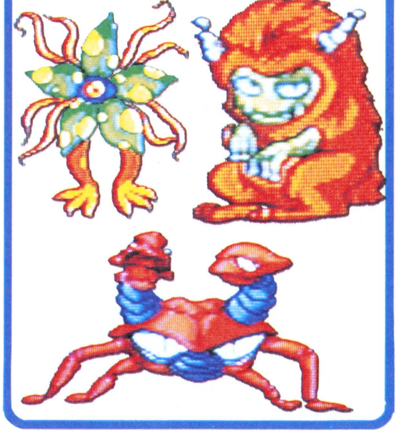


酒場

➡宿屋や武器・道具屋の他にも、ちょっぴり大人の酒場も登場。

バトルはこうなる!!

ゲームの基本的なシステムは、今までのシリーズの流れをくむエリアイベントクリアタイプのＲＰＧだ。『3』では、戦闘システムが大きく変更され、コマンド入力時に作戦遂行順序を設定することができたりして、ＳＬＧのようにより戦略的にバトルが展開していくぞ。なかなか凝った演出だよね。



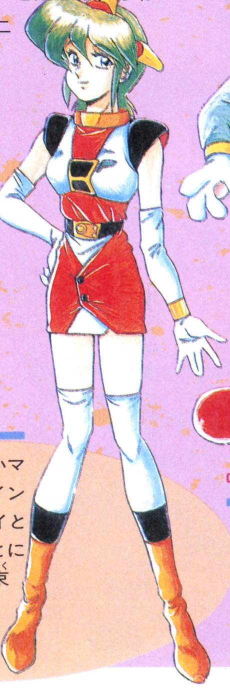
メインキャラクター紹介

『3』でも、越智一裕氏による魅力いっぱいのキャラクターが続々登場するぞ。下に紹介しているのが、今回メインに活躍する3人だ。主人公〝レイ〟をはじめ、かわいいヒロイン〝マイ〟、もうおなじみの〝ニャン〟も登場するよ。



主人公レイ

惑星アイラに病弱の母親と2人暮らしをしている主人公のレイ。薬草の行商人をしているかたわら、病気やけがで苦しむ人たちを不思議な力で助けている。



マイ

緑の髪がまぶしいマイは、今回のヒロイン役。年は16歳で、途中レイと出会い、共に冒険することになる。『コズミック』お約束の♡シーンでは!?



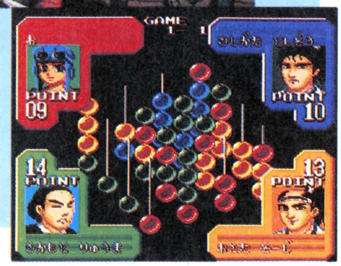
ニャン

シリーズを通して登場しているシャム星出身の商人ニャン。〝セブルラキス・ストーン〟を探しに惑星アイラに不時着。

これで今夜も朝までパズル!

カラーウォーズ





ココナッツジャパン／6月15日発売予定／¥7,300　PZG

ぐ～るぐる回る立体カラーオセロ。逆転技もあり、奥が深いのだ!

4人対戦もできる新感覚のパズルゲーム『カラーウォーズ』の登場だ。ルールはオセロと同じだからとっつきやすいよ。立体オセロ盤（?）が回転するシーンは気持ちいいぞ。



⬆ボールの入れ替えなどの荒技もあるぞ。友だちとの対戦プレイでこんな技を使うと燃えるぞ。



⬅爆弾が爆発した瞬間。となりあうボールが吹っとんでしまうぞ。こんなドハデなイベントも盛りだくさん。有効に使おう。



多彩な3つのモードが楽しめるぞ!

ベーシックモード

人間かコンピュータが相手の、1対1の真剣勝負。コンピュータの強さは4つのレベルから選択できるぞ。腕が試されるモードだ。



⬅こう打てば、ああ打つ。じっくり考えてボールを置こう。

➡ちっ、負けたぜ。でも勝負は4回戦。次こそは勝つぞ!

パーティモード

4人までの対戦プレイが可能。いろんな技を使えるし、ランダムに発生するイベントもある。多人数でプレイすると盛りあがるよ。

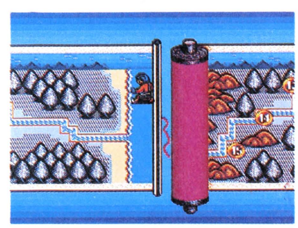


➡パ、パス～? くそっ、次は大技かましたる!

⬅優勝者へ、おしみない拍手がおくられる。

アドベンチャーモード

伝説の美しい楽園、カラーワールドが謎の悪の軍団に占領されてしまった。キミは主人公の少年となり、カラーワールドに再び平和と光を取りもどす旅へと出るのだ。ひとクセもふたクセもある連中が待っているぞ。



⬆移動マップ画面。日本編と世界編、15のラウンドを駆け抜けろ!



⬆さまざまな人たちとの出会いがキミを待っている。ビジュアルシーンも気合が入ってるぞ。



⬆ボスも味のあるヤツばかり。戦いも超激烈だ!



キャラ重視の面クリア型ACT

ぽっぷ'nまじっく



RIOT／7月発売予定／価格未定　ACT

女の子にもウケること間違いなしだ!!

かわいさ満点&ファンタジー色豊かなゲームの登場だ! 誰でも楽しめるように、ルールも操作も簡単になっている。

敵に一定のダメージを与えてスピリットボールに封じこめ、さらにダメージを与えて消滅させる。

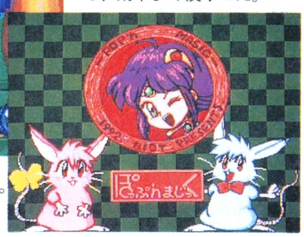
このスピリットボールは、持ち上げて投げることもでき、2つのボールをぶつければ、片方のボールが消滅するのだ。

すべて消滅させたら面クリアだ!



魔法だ〜!

⬅ハデな魔法にモンスターもビックリ!? MPを消費するから、効率よく使うのだ。



➡リボンがフィール。蝶ネクタイはトルネード。うさぎネズミではないらしい。

対(バトル)BOSS戦 どうやって倒せばいいの?

ザコとの熱き戦いの後には中ボスが控えている。ボスは体がデカい上に、特徴のある攻撃を仕掛けてくる。早くクセを見抜いてやっつけろ! ボス戦に勝てば、ビジュアルが見られるよ!!



2面BOSS

⬅こんなにかわいい女の子をやっつけなければならないなんて、ボクはなんて不幸な男の子なんだろう。

➡一輪車に乗ってる変なヤツだが、よく見ると、けっこう人相(うさぎ相かな?)が悪い。さっさと倒して次に進もう!

1面BOSS



キミはどっちのキャラを選ぶ?

パッドをひとつだけつないだ状態なら、アニスとレスター、どちらでも好きなほうを選択することができる。

「主人公は絶対に男の子」とか「魔法使いなら女の子のほうがかわいいよ」というこだわりを持っている人には、ホッとひと安心のシステムだ。

気に入ったキャラでプレイしたいもんね。

1P アニス　2P レスター





➡敵キャラさん、あんまりいじめないでね!





⬅かわいい敵キャラくんは、木の穴から出てくるのだ。

2人同時プレイもできるのだ!!

1人ではどうしてもクリアできない時は、2人で協力し合うが良い! くれぐれも、足の引っ張り合いで友だちを失くさないようにネ。



⬆モンスターがアニスを襲う! レスター、早く助けてよ! 早くったら!!

エグザイルII
～邪念の事象～

RIOT／8月発売予定／価格未定　A·RPG

人気A·RPGのパートII!!

あの『エグザイル』のパートIIが登場するぞ! 前作では、仲間が増えても戦うのはいつもサドラーだけだった。これじゃ何のために仲間がいるのかわからないよ、という不満があったが、その声にこたえてパートIIでは、前作の仲間も引き続いて登場し、しかも戦いに参加できるようになったのだ! まだはっきりした内容はわからないが、どんなバトルがくりひろげられるのか、今から楽しみだね。新キャラクターも登場するし、ますます見逃せないぞ!



⬅空から魔法を使って攻撃してくる敵もいるぞ。



⬆巨大なアリが現れた。地上をはう敵には下突きが有効だ!!



➡毒の粉をまき散らしながら、巨大なチョウが飛んできた。どうする!?

冒険を盛り上げる、メインキャラたち



主人公 サドラー
⬅『エグザイル』シリーズの主人公。アサシンで、ニヒルでハードなナイスガイ。剣を使っての攻撃を得意としている。

ルーミー
➡シリーズを通してのヒロイン。身軽さをいかした戦闘をしてくれそうだね。

?
➡今作のカギとなるナゾの人物。いったい彼は、敵か味方か!?

キンディー
⬆ちょっと無口な感じのキンディー。その大きな体で、敵をなぎ倒すパワープレイをしてくれそう!!

ファキール
⬅ファキールは魔法を使っての攻撃を得意としている。

プロジェクト-F(仮)

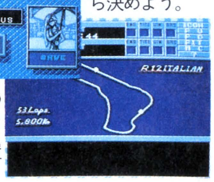
レーザーソフト／夏頃発売予定／予価¥6,980　SLG

リアルなF1のSLGだ!!

「F1は好きだけど、F1ゲームは難しすぎて…」という人にうれしいニュース。このゲームではプレイヤーは監督になって、チームを統率するのだ。基本的な流れはシミュレーションで、スポンサー獲得やパーツの開発など新しい要素が盛りだくさんだぞ。



⬅これはモードの設定画面。しっかり考えてから決めよう。



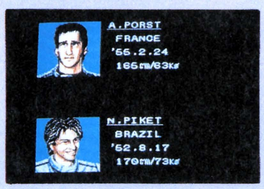
➡コース上での自分のチームドライバーの位置も確認できる。

チームをささえるメンバーたち

チームはたくさんの人々に支えられて成りたっているのだ。マシンを操るドライバーがなんといっても花形だが、裏からレースに参加しているメカニックたちの存在も忘れてはならない。そして、すべてを統率するのがキミ、つまり監督だ。

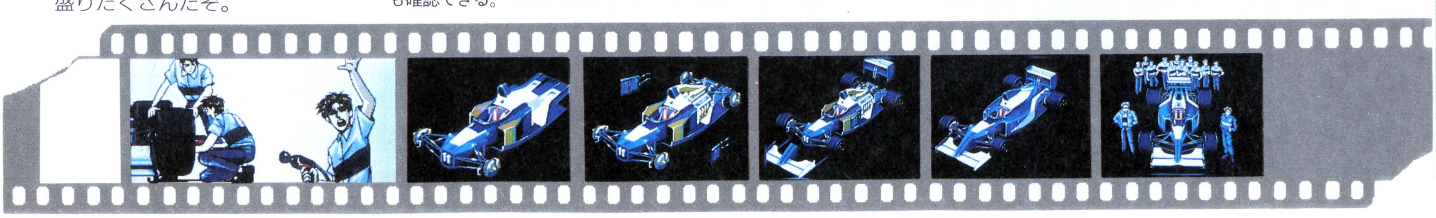


⬅チームの監督と、デザイナー。





⬆➡チームの命運を握る、ドライバーたち。どのドライバーを選ぶかが、このゲームのポイントだ。



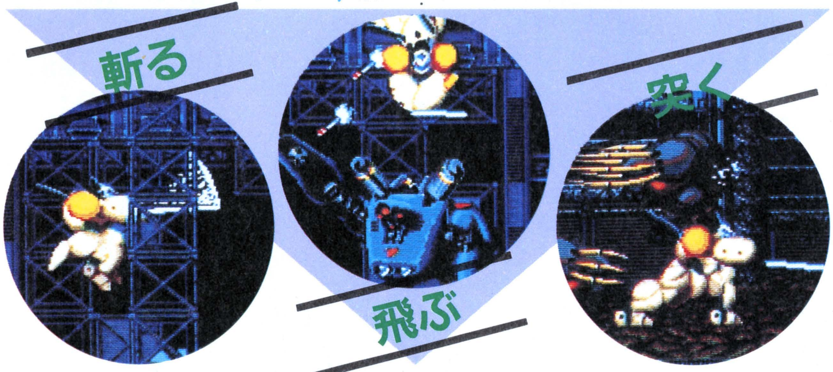
ジェノサイド

ブレイングレイ／6月末発売予定／価格未定　ACT

迫力のロボットACT、発動!!

X68000から、期待のアクションゲームが移植されるぞ。なんといっても、キャラクターがでかい、でかい! 敵だけでなく、自機のロボットだってずどーんとでっかいのだ。しかも、このロボットの動きがすごいっ! 剣さばきもリアルだし、宙がえりだって楽々とやってのけるのだ。しかし、敵だって黙っちゃいない。あきれるようなデカロボが、次から次へとおそいかかってくる。そのド迫力には、思わず腰が抜けてしまうぞ!

さらに、臨場感バツグンのサウンドがこのヘビー級ファイトを一層盛りあげる。アクションファンは要チェックの1本だ。



巨大な敵キャラ続出



ソーサリアン

ビクター音産／発売日未定／価格未定　A·RPG

名作A·RPGの登場だ!

あの『ソーサリアン』がついにやってくる! 美しいビジュアルシーンや迫力十分のサウンドなど、PCエンジンならではのパワーアップは見逃せない。魔法やアイテムの数もすんごく豊富だし、ボスキャラだって個性豊かな面々が勢ぞろい。興奮度・充実度は文句なし!

キミも、この『ソーサリアン』の世界を冒険してみないか!?



⬆ウワサのビジュアルシーン。他にもたくさん用意されているぞ。



➡こんなでっかい船が出てくるシナリオもある。



⬅そんなこといわれても困っちゃう。いったいどうしたら通してくれる?

『ソーサリアン』冒険ガイド

世界観がしっかりした『ソーサリアン』。街でのんびり暮らすもよし、夢を求めて冒険に旅出つもよし。ゲームの展開は、キミしだいだ。ここではキャラ作りから冒険への流れを紹介だ。

1 キャラクターメイキング



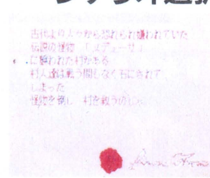
⬅各種パラメータの設定だ。職業も忘れずに。

2 パーティ編成



⬅作ったキャラをあつめてパーティを作ろう。

3 シナリオ選択



⬅たくさんのシナリオから好きなのを選ぼう。

4 冒険に出発だ!



⬅いよいよ出発。ワクワク、ドキドキの一瞬。

TRAVEL エプル

RIOT／9月発売予定／価格未定　ACT

対戦プレイも楽しめるACTだ!!

南極のペンギンたちと、北極の白クマたちの大戦争が始まった!!　キミはかわいいペンギンとなって、北極への長〜く楽しい（?）旅に出るのだ！

内容は、敵と1対1で戦い、北極目指してどんどん突き進んでいくACTゲーム。

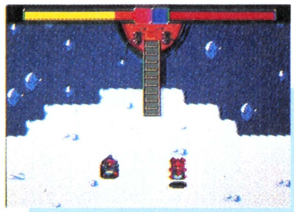
戦いの舞台も、イスラエルや日本など多彩だし、魔法やアイテムももりだくさんなのだ。

各ステージの間には、ビジュアルシーンもガンガン入っているぞ!!

また、友だちと2人での対戦プレイも楽しめるのがうれしいネ!!

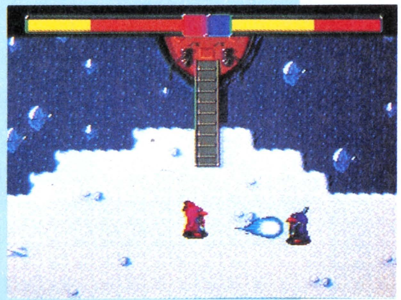




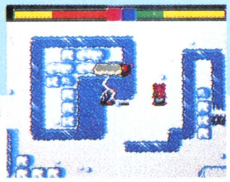


➡リボンがかわいいエプル。左にいるのはパルだ。





➡パルめがけて火の玉(?)を撃つエプル。対戦だからってそんな殺生な…。





➡エプルの魔法"ザンダー"に撃たれるパル。ひーっ、もう死んでしまいそう……。

魔物ハンター 妖子 〜遠き呼び声〜（仮）

メサイヤ／発売日未定／価格未定　ETC

妖子がふたたびDCで大活躍!!

人気大爆発の『魔物ハンター妖子』のパートIIが、前作と同じデジタルコミックで登場するぞ。

妖子ちゃんの新コスチュームと、ゲーム画面が発表されたので、じっくり楽しんでくれ!!





⬆このかわいい妖子ちゃんに、また会える。うれしい。



⬆前作よりグラフィックがグ〜ンとパワーアップ!!　これでまた妖子ファンが増えそう。

ベイビージョー

マイクロワールド／8月発売予定／価格未定　ACT

元気な赤ちゃんがんばる!

フランス発のこのゲーム、赤ちゃんが主人公のACTだ。赤ちゃんの名前は"ジョー"。山あり谷ありのステージを抜け、家までジョーをうまく送りとどけてあげることがキミの使命だ。道中には、ミルクなどのアイテムも用意されているぞ。レッツゴー・ジョー！



⬅ミルクをがぶ飲みして体力回復。ジョーくんもご満足の様子だ。



⬆空の上にはこんなところも。近ごろの赤ちゃんは、ついに飛ぶことも可能になった？



⬆このダイナミックな表情を見よ。でも、ちょっとカワイそうかな…。



✹あなたの視線はもうくぎづけ！　ハッとしてグッときたら今すぐハガキを送るべーし！　べしべし

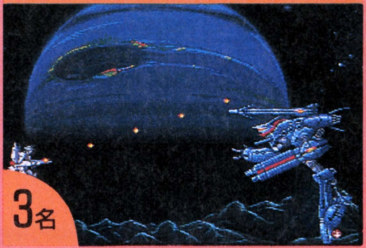
あたればすごいですぅ～

PRESENT

SOFT

超時空要塞マクロス 2036

提供／メサイヤ



3名

⬆あのロボットアニメの傑作『マクロス』がついにゲーム化。ストーリーは、PCエンジンオリジナルなのでファンは要チェックだぞ。

源平討魔伝　巻ノ弐

提供／ナムコ



3名

⬆前作でのBIGモードだけをゲームにしたシリーズ第2弾。もちろん、あの「弁慶」や「義経」も健在だよ。

STARパロジャー

提供／ハドソン



5名

⬆コミカルシューティングの決定版！　ボスキャラもユニークなヤツばかり。キャラバンモードもついていて、とってもお得。

ライザンバーIII

提供／データウエスト



5名

⬆超難解シューティングの続編。前作のリアルなグラフィックもさらに強化されていて、マニアでも満足できるソフトだ。

GOODS

『ストIIダッシュ』下じき

提供／カプコン



10名

⬅アーケード史上歴史に残るであろう傑作ゲーム『ストII』。その続編『ストIIダッシュ』の下じきをプレゼント。貴重品だぞ。

『魔物ハンター妖子』特大ポスター

提供／メサイヤ

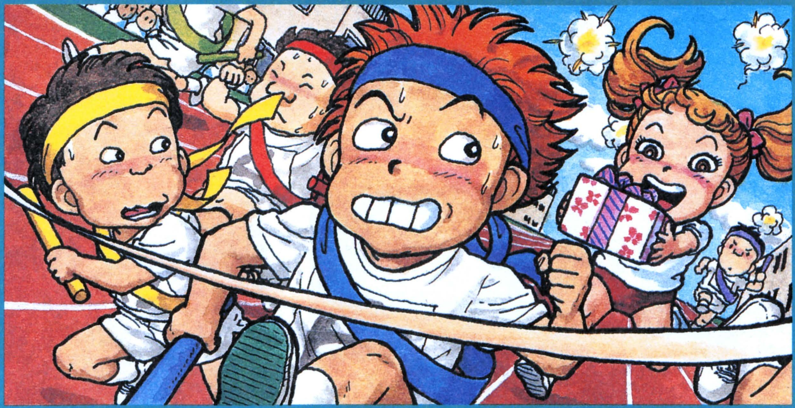


5名

⬅カワイイ妖子の特大ポスターだよ。ファンなら絶対に手に入れたいグッズだね。これを毎日ながめてパートIIの発売を待とう。

応募方法

欲しいプレゼントが決まったら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答を記入して、編集部へ送ろう。今回のしめ切りは5月29日（当日消印有効）。なお当選者の発表は6月30日発売の8月号にて掲載します。



4月号プレゼント当選者

I.Q.PANIC		ゲート オブ サンダー	
徳島県	野口俊樹	新潟県	杉村完治
大阪府	山口典久	島根県	金山健二
茨城県	北本伸治	東京都	名取道夫
		千葉県	島本一郎
		東京都	鈴木潤
パロディウスだ!		**出たな!! ツインビー**	
兵庫県	宮本博	群馬県	及川光雄
岐阜県	基仲幸司	石川県	増田昌彦
宮城県	吉田恵	広島県	磯野忠昭

　イラスト／杉山真理

魔獣創世紀

ヴァーズ VERDZ

神々の終焉

■大作!! ノベル&読者参加MAILゲーム 第1回



世紀末の地球を覆いつくす暗雲
いま崩壊の序曲が奏でられる!!

STAFF

小説……………………新木 伸
イラスト………………田中久仁彦
設定&ライター………蓮川龍司朗
ゲームシステムプログラム……REAL
原案&構成…G/Fプロジェクト
制作…㊖PCエンジン

1

カズマは浅い眠りから目を覚ました。

草の上に寝転がったまま、空を流れる雲をぼんやりと目で追いかける。丘の上で昼寝をしていたのだと思いあたったのは、3つめの雲が通りすぎる頃だった。

緑の香りをたっぷり含んだ5月の風が、カズマの頬を優しくなでてゆく。

「こらっ、そこの寝太郎♪」

少女の声に、再び閉じかけていた目が開いた。明るく弾むような口調が耳に心地よい。カズマにとっては聞き慣れた声だった。

制服姿の少女が、丘の頂上からカズマを見下ろしていた。後ろ手に持っていた布包みを高く上げ、「おはよ」と微笑む。

高校に入学して、すでにひと月。いいかげん慣れてもいいはずなのに、新しい制服を着たアヤカの姿はいまだに新鮮だった。薄茶のブレザーと丈の短いスカートが、スリムな体によく似合っている。小さい頃から見慣れたアヤカが、なんとなく別人に思えてくる。

「おはよ、アヤカ……ふぁ〜ぁ」

後のほうは、そのまま大きなアクビになる。

「もうお昼休みよ。チャイム鳴ったけど、聞こえなかった？　まったくもう、どこに行ったかと思えば……」

あきれ顔のアヤカは、ちらと後ろに目をやった。アヤカが心配しなくても、丘の反対側にある校舎からは見えない。学校の敷地内で安眠できそうな場所は、すべてチェックずみだった。普段は屋上を使うのだが、今日はたまたま先客がいたのである。

「日本史って苦手なんだよ。なんか眠くなっちゃって……そう思わん？」

「それだけ？　英語も古文も世界史も、みーんな苦手じゃなかったかしら？」

「数学は得意だよ」

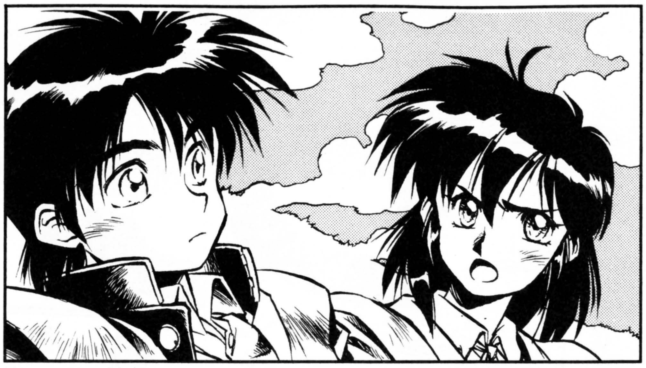
「センセが美人だからでしょ。……ったく、うちは公立だからのんびりしてるけど、私立だったら停学モノよ、て、い、が、く」

たかが脱走しただけだろ、と言いかけてカズマは口をつぐんだ。生真面目なアヤカと口論しても疲れるだけだ。

「今日はここでお昼ね。ちょうどいいから」

アヤカはぶつぶつ言いながらも、持ってきた布包みをほどき始めた。大きさも色もさまざまなプラスチック容器を手際よく開き、広げた布の上に並べてゆく。

うまそうな匂いに、カズマは体を起こして座り直した。行儀よくしていないと、〝おあずけ″されてしまうのだ。



「先生もあきれてたわよ、入学ひと月でいなくなった大物ははじめてだって。はい、お茶」

手渡された魔法瓶の中蓋に、冷たい麦茶がなみなみと注がれる。

4本足の赤いウインナーを口に放りこんだ時、急に日がかげった。日差しがなくなり、すうっと体が寒くなる。思わず空を見上げたカズマは、危うくお茶をこぼしそうになった。

不気味にうごめく灰色の雲が、空を覆いつくそうとしていた。異様な早さで形を変え、雲はどんどん膨れ上がってゆく。こぼしたインクが紙に滲むように、見るまに青い空に広がっていった。まるでコマ落としのフィルムを見ているようだ。

「え、なに!?」

食べることに夢中になっていたアヤカも、ようやく異変に気づいた。空はすっかり暗雲に覆いつくされていた。太陽でさえ、雲を通してぼんやりとしか見えない。

「……なに、この雲？」

アヤカが不安そうな声をあげた。きょろきょろと落ちつきなく、夕方のように暗くなった周辺を見回している。

丘の下の道路に並ぶ自動感知式の街灯が、数度の点滅のあと、淡紅の光を放ち始めた。丘から見渡せる街のあちこちでも、家々の窓に明りが灯ってゆく。突然の黄昏に戸惑っているのは、カズマたちだけではなさそうだ。

その時——。

ギン！　耳に突き刺さるような高周波の音とともに、まばゆく輝く球体が頭上を通りすぎていった。白い光に照らされ、周囲が一瞬だけ明るくなる。少し遅れて突風が吹いた。

「きゃ！」

アヤカがスカートの裾を押さえた。

光球は輝く尾を引きながら街の中心部まで飛び、そこで静止した。駅ビルのあるあたりだろうとカズマは見当をつけた。

「見た？　カズマ……」

アヤカは光球から目を離さずに、震える声で問いかけた。

「ああ、UFOなんて初めてだ……」

「違う！　いまの天使だったわ!?　だって光の中に人の姿が——」

ドン！　アヤカの言葉が終わらないうちに、光球から巨大な雷撃が放たれた。紫色の太い雷はいく筋にも枝分かれし、そのことごとくが地上に吸いこまれる。大地を割るような雷鳴が聞こえてきたのは数秒経ってからのことだった。体を揺さぶるような轟音に、カズマは思わず耳を押さえた。

ボン！　雷が落ちたあたりで閃光が上がった。何かに引火して爆発を起こしたのだろう。爆発は一度で終わらず、何度も続いた。柱のように勢いよく伸び上がった炎が、周囲のビルをオレンジ色に照らしだす。

呆然とそのようすを見ていたカズマは我に返った。アヤカの言いかけた言葉を思いだす。

（天使だって？　ばかいえ！　だったらなんでこんな——）

ドーン！　カズマの思考は、すぐ近くで響いた轟音に中断させられた。先ほどの雷撃の音とは質が違う。腹に響くような低い音が聞こえてきたのは、丘の反対側からだった。

「校舎のほう！」

アヤカの後を追うようにして、カズマも走りだした。丘の頂上まで、一気に駆け登る。カズマは息をのんだ。

校舎の中央に大穴が開き、校庭いちめんに瓦礫が飛び散っていた。大小さまざまな光球が、いくつも上空を飛び交っている。

そして崩れかけた校舎の向こう側に、数十メートルはあろうかという純白の巨人がそびえ立っていた。

ザッ！　勝手気ままに飛び回っていた光球がいっせいに向きをそろえ、カズマたちの頭上を飛び越えていった。

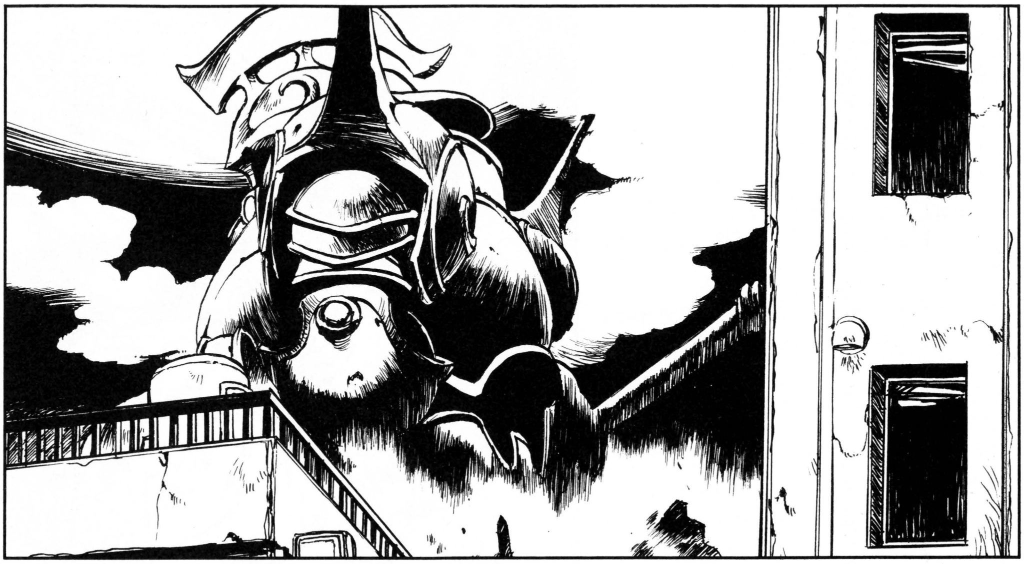
ド、ドン！

背後で雷撃の音が鳴り響いたが、カズマは白い巨人から目を離すことができなかった。

それは巨大な鎧だった。中世の鎧をそのまま大きくしたようなものだ。それも装飾を排した戦闘用の鎧である。4階建ての校舎の屋上が、やっと腰のあたりにとどくかというほどの大きさだった。

登場人物紹介			
	カズマ（向井一馬）	16歳、高校1年生。この物語の主人公。
	アヤカ（樋口綾香）	16歳、高校1年生。カズマの幼なじみ。
	銀狼	突如現われた怪物。謎の部分が多い。

　白い巨人の手が動き、校舎に開いた大穴から何かを引きずりだした。大量の瓦礫を持ち上げながら現れたのは、鋭く輝く大槌だ。巨人の背丈の倍ほどもある。
　校庭に広がったコンクリートの破片の間に、ひしゃげた机や椅子が混じっている。建物の中にあった物がすべてぶちまけられていた。
　人間の姿もあった。それもひとつやふたつではない。ボロくずのように倒れたまま、ぴくりとも動かない無数の生徒たちの姿が見える。
「いやああっ！」
　アヤカが絶叫した。
　巨人はゆっくりと大槌を振り上げた。刺をいくつも生やした大槌の先端が、頭の上に停止する。
　大槌が振り下ろされた。
　そして今度こそ、校舎は完全に破壊された。



2

　白い巨人に追いたてられるようにして、カズマたちは街に逃げこんだ。
　振り返ると、大通りのずっと先に白い巨人の姿が見える。通りに並ぶビルを手あたりしだいに破壊していた。大槌のひと振りごとに、十数階建てのビルが簡単に崩れ去ってゆく。
　逃げまどう人々で、大通りはパニックになっていた。目を血走らせた群衆が我先に争い、他人を押しのけても前へ行こうとしている。
　子供の頭ほどもあるコンクリートの破片が、バラバラと降りかかってきた。背中に直撃を受けた女性が、悲鳴もあげずに倒れこむ。
　車道のあちこちで事故が起きていた。車のクラクションが際限なく鳴り続けている。フロントガラスを突き破って頭から血を流している男がいた。横倒しになったトラックが道をふさぎ、車道はもう使いものにならない。車を捨てて走り始める者を何人も見かけた。
「アヤカ！　こっちだよ!!」
　立ち止まってしまったアヤカの手を引き、カズマは横道に駆けこんだ。うろ覚えの記憶を頼りに、人気のない裏通りを走り抜ける。白い巨人の進路から外れてしまえば、とりあえず危機から脱することができる。
　半分ほど崩れて炎を噴き上げるビルを、いくつも通りすぎた。大きくえぐれた地面を、アヤカと一緒に飛び越える。アメのように曲がったガードレールと、立ったまま黒く炭化した街路樹を見た。このあたりには雷撃が落ちたのだろう。溶けて軟らかくなったアスファルトから青黒い煙が上がり、放電の際に生じる強いオゾン臭が空気の中に残っていた。
　街を破壊しているのは白い巨人だけではない。光球から放たれる雷撃も、大槌の一撃に劣らぬ威力を持っているのだった。
「きゃっ！」
　ちょうど雷撃によって破壊された一画を抜けようとしたところで、アヤカが転んだ。もう数百メートルも行けばビル街を抜けて住宅地に入る。アヤカは地面にへたりこんだまま、なかなか立ち上がってこなかった。
「アヤカ、だいじょうぶか？」
　アヤカは荒い呼吸を繰り返していた。学校からずっと走り続けてきたのだから無理もない。しばらくは返事もできない状態だった。
「ごめ…、なさい、足が、もつれちゃ…って」
　アヤカは息を継ぎながら、ようやくそれだけを言った。
「いいって。少し休んだらまた走ろうな」
　こくりと、アヤカはうなずいた。
　アヤカだけではない。続けざまの出来事で、カズマの頭もすっかり混乱していた。
　あの白い巨人は何なのか？　光球は？　アヤカは天使を見たと言っているが、カズマには信じられなかった。まだしもUFOや異星人の侵略といった話のほうが現実味がある。それならば、あの巨人は異星人の兵器といえる。
　第3次世界大戦が始まったという可能性もある。ステルス爆撃機や原子力潜水艦が最新兵器だというのは大衆の目をあざむくための隠れ蓑で、アメリカはすでにUFOと巨人兵器の開発を完了していたのかもしれない。
「それとも、これぜんぶ夢……のわけないよな、やっぱし」
「カズマ！　天使よ!!」
　アヤカの緊迫した声が、カズマを現実に引き戻した。
　ビルの5、6階ほどの高さに白い光球が浮かんでいた。
　いや、光球ではない。まぶしい光の中に人の形をした物体が見えた。それは体の表面から光を発しているのでディテールはわからないが、白い翼を背中に生やしていることだけが見て取れる。
　輪郭だけでも十分だった。目の前にいるの



は、まぎれもなく“天使”なのだ。

この美しい天使が雷を落とし、街を破壊したのだ。だが、事実を目の前につきつけられても、心のどこかが納得しようとしなかった。

「人を救うのが天使じゃないのかよ⁉」

カズマの声に応じるかのように、天使が両腕を伸ばした。白い巨人が持っている物と同じような形をした槌の先に、紫色の電光が生じる。

ボンと音をたてて、街灯の電球が吹き飛ぶ。ガードレールから街灯の先端に向けて、バシッと火花が飛んだ。

「カズマ……きゃっ！」

アヤカの手が腕に触れたとたん、静電気を十数倍したようなショックが走った。付近一帯の空間が激しく帯電している。

天使は雷撃を放とうとしているのだ。

「くそっ！」

カズマはあわてて周囲を見回した。どこにも逃げ場がない。あの雷撃をまともに受けたら、絶対に助かりそうになかった。

瞬間、銀色の影のようなものが、カズマの目に映った。すさまじい速度で移動する。

ダン！　影が天使に飛びかかった。十数メートルの高さまで一気にジャンプし、横から天使に襲いかかる。

交差の瞬間、影の腕が横に一閃した。

飛び上がったときの勢いのまま、影はカズマたちのすぐ近くに着地した。衝撃に耐えかねてアスファルトがくぼみ、亀裂が走る。

ドサドサッと音をたてて、細切れになった天使の残骸が道路の向こうに降りそそいだ。肘から先だけになった腕、胸と腰で輪切りにされた胴体の各部。バラバラになってもなお、淡く輝いているのが薄気味悪い。

「た、たった一撃で……」

鈍い銀色の毛で全身を覆われた獣人が、片膝をついた着地の姿勢からゆっくり身を起こした。背丈は軽く3メートル。体重は4～500キロはありそうだ。

「ひっ！」

赤く輝く2つの目に見つめられ、アヤカがしゃくりあげた。

指先から地面のあたりまで伸びていた獣人の爪が、するすると短く縮んでゆく。刃物のような鋭さをもった爪は、獣人の意思で自在に伸縮できるらしい。

獣人は無言で立っていた。肩にアーマーらしきものをつけているところをみると、それなりの知性を持っているようだ。爪をしまったのは、危害を加えるつもりがないことを示すサインかもしれない。



獣人は身動きできずにいるカズマに、ゆっくりと手を伸ばしてきた。

「ちょ、ちょっと待ってくれ！　僕たちをどうするつもりなんだ⁉」

獣人は気にかけたようすもなく、カズマの胴に手をあてた。大きな掌に包みこまれそうになって、あわてて逃げだす。

しばらく考えたあと、獣人はアヤカに向かって腕を伸ばした。

「カ、カズマ⁉」

アヤカがおびえる声で助けを求めてくる。

「ま、待て‼」

カズマの声に、獣人の動きが止まった。

「……僕からだ」

カズマは獣人の顔を正面から見すえた。

獣人の顔に変化は見られない。オオカミに似た精悍な顔つきだが、表情らしきものは何も読み取れなかった。人間の物差しをあてはめて考えるのは間違いなのかもしれない。

差しのべられた獣人の手に、カズマは黙って身をまかせた。

「カズマ！」

「だ、だいじょうぶだって。ほら、何もしないだろ？」

獣人――銀狼の腕に抱えられたまま、カズマは強がってみせた。

「う、うん……。ちょっと怖いけど」

おそるおそるアヤカが腕の中に入ってくる。



銀狼に片手で抱えられ、カズマたちは正面から抱き合うような格好になった。そうしないとどうにもおさまりが悪い。

「やだ、ちょっと……」

「えっと、その……」

アヤカの顔がすぐ近くにあった。首筋のあたりに息がかかってくすぐったい。

銀狼が立ち上がると、足が地面から離れて宙に浮いた。じたばたと暴れるアヤカの腰に腕を回し、頼りないほど柔らかい体をしっかり抱きしめて固定する。

「へ、へんなところにさわらないでよ！」

「バカ！　しかたないだろ！」

首筋や頭の後ろに剛毛がちくちくと刺さり、銀狼の腕の中はあまり居心地よいとはいえない。しかし、それよりも抱き合ったアヤカの

体温と息遣いのほうが気になった。なんだか妙な気分になってくる。

「へんな気起こさないで！」

釘を刺されてしまった。

ふたりを小脇に抱えたまま、銀狼は空を見上げていた。体中に力をみなぎらせているのが腕の筋肉を通して伝わってくる。

メリメリ……。

銀狼の背中のほうから何かを引き裂くような、いやな音がした。いかつい肩がじゃまになって、何が起こっているのかはよく見えない。

首を伸ばしてのぞきこもうとした瞬間——

——バン！　弾けるような勢いで、巨大な翼が一気に開いた。体と同じように銀色の毛に覆われた翼が、道路いっぱいに広がった。

「と、飛ぶのか⁉」

銀狼は軽く二、三度はばたいた後、ひと息に飛び上がった。浮遊する感覚とともに、地面が急速に遠のいてゆく。

3

ビルの屋上を一瞬のうちに越えた。気圧の変化で耳が遠くなる。空に昇ったカズマは街の惨状を初めて目にし、愕然となった。

街の中心部は完全に破壊され、瓦礫の山になっていた。鉄道の線路もデパートも、あるべきはずのものがすっかり消えている。駅ビルのあったあたりから、直径500メートルはありそうな、広大な空地が作られていた。それだけのことをしても満足できないのか、白い巨人はなおも大槌を振るい、破壊を続けている。

ざっと見渡しただけでも十数体の天使が飛び交っていた。数秒に一度は街のどこかに雷撃が落とされている。白い巨人の手が伸びていないところでさえ、無事な建物はひとつもなかった。

カズマたちが飛び上がってきた一画だけが、唯一破壊をまぬかれていた。銀狼に倒された天使が受け持っていたエリアなのかもしれない。いまこの街に、いったい何人の人間が生き残っているというのだろう？

「お母さん……」

ぽつりと、アヤカが小さくつぶやいた。

ハッと思いだして、カズマは自分の家を探した。白い巨人をはさんで街の反対側にあるはずだが、遠くてよくわからない。

カズマには母親はいない。兄弟もなく、父親だけが唯一の肉親だった。いつも難しそうな顔をしている父親を、懐かしく感じた。家を出た朝から、まだ数時間しか経っていないというのに……。

たぶん、もう生きてはいないだろう。いまこの瞬間に生きていたとしても、天使の執拗な攻撃から逃れられるとは思えない。もう一度会えなければ同じことだった。

カズマは親や友人を奪った天使に対して、激しい怒りを覚えた。

（ちくしょう‼）

カズマの気持ちを察したのか、首に回されていたアヤカの手に力が込められた。きっとアヤカも同じように家族のことを想っていたのだろう。

（親父……）

カズマはふと、妙なことに気づいた。銀狼が向かっているのは街の中心方向だ。まっすぐ白い巨人に向かっているようにも思える。

てっきり山の中にでも向かうものと思っていた。天使のいない安全なところまで連れていってくれるのだと。カズマは銀狼の意図がつかめず、不安になった。

「カズマ、このまま行っちゃうと……」

アヤカも気づいたらしく、顔色を変えている。しかしカズマにはどうすることもできない。すべてをまかせるしかないのだ。

やがて銀狼の接近に気づいた天使たちが、地上への攻撃を中止して進路を変えた。

冗談ではなかった。銀狼はこのまま空中戦に入るつもりらしい。

銀狼が天使たちと互角以上に戦えるのはすでにわかっている。カズマたちを抱えたままでも十分に戦えるのかもしれない。しかし生



身の体のカズマたちは、天使の雷撃がかすめただけでも命にかかわる。なまじ強靭な肉体を持っているために、銀狼は人間についての知識が欠如しているのだろうか?

前方をしっかり見すえている銀狼が、口元でニヤリと笑ったように見えた。妙に人間らしいしぐさに、ドキリとする。

一度高度をとるために急上昇し、すぐさま急降下に切り替える。力強いはばたきも加わったパワーダイブだ。どのくらい速度がでているのか、息さえできないほどの風圧が顔にかかった。風に叩かれ、切れるように肌が痛んだ。

ザンッ！　ザンッ！　銀狼の右手の爪が、すれ違いざまに天使の体を引き裂いてゆく。

銀狼の旋回に合わせ、グンと強烈なGが体にかかる。

「ぐえ……」

体重の何倍かの荷重を受けて、カズマの背骨がボキボキと鳴った。

天使の第1陣は、あっという間に片づいてしまった。電撃を放つひまさえなく、ただの物体になり果てた天使の残骸が、地表に落下してゆくのが見える。銀狼は再び高度をとり、第2陣を待ち構えた。

だが天使は襲ってこなかった。

1体の天使が進路を変えるのをきっかけに、すべての天使がいっせいに反転した。それぞれ異なる軌跡をとりつつ、街の中央の白い巨人の元へ集まってゆく。

銀狼を無視した理由はすぐにわかった。瓦礫の平原に立つ白い巨人の前に、もう1体の黒い巨人が現れていた。

巨人と呼ぶには少しばかり小さいかもしれない。天使側の白い巨人に比べ、半分ほどの背丈しかなかった。白い巨人と対照的に、真っ黒な体をしていた。角とも頭髪ともつかない突起が頭部から生え、体中の筋肉が異様なほど盛り上がっている。太い両腕のさらに下に、もう一対の腕があった。少し小ぶりだが、それでも十分にたくましい。

銀狼は翼を振って空中静止した。事の成り行きを見守るつもりらしい。ようやく息が継げるようになり、カズマはむさぼるように空気を吸った。

「カズマ、だいじょうぶ?」

荒い息をつきながら、アヤカが声をかけてくる。

「さっき、ボキボキって……」

「折れちゃいないよ。それより——」

「え、ええ。新しいのが……」

「魔神だ」

銀狼が初めて口をきいた。喉の奥から絞り出すような、なんとなく不自然な声だった。

「あなた、しゃべれたの!?」

アヤカの問いには答えず、銀狼は言葉を続ける。

「少年よ、カーナの戦いをその目に焼き付けておけ」

「カーナ…?　魔神?」

初めて聞くはずなのに、妙に気になる言葉だった。ずっと昔に、どこかで……。

白い巨人と黒い魔神。2体は距離をおいて相対していた。大槌を構えた白い巨人は、じりじりと動いて間合を詰めようとしていた。

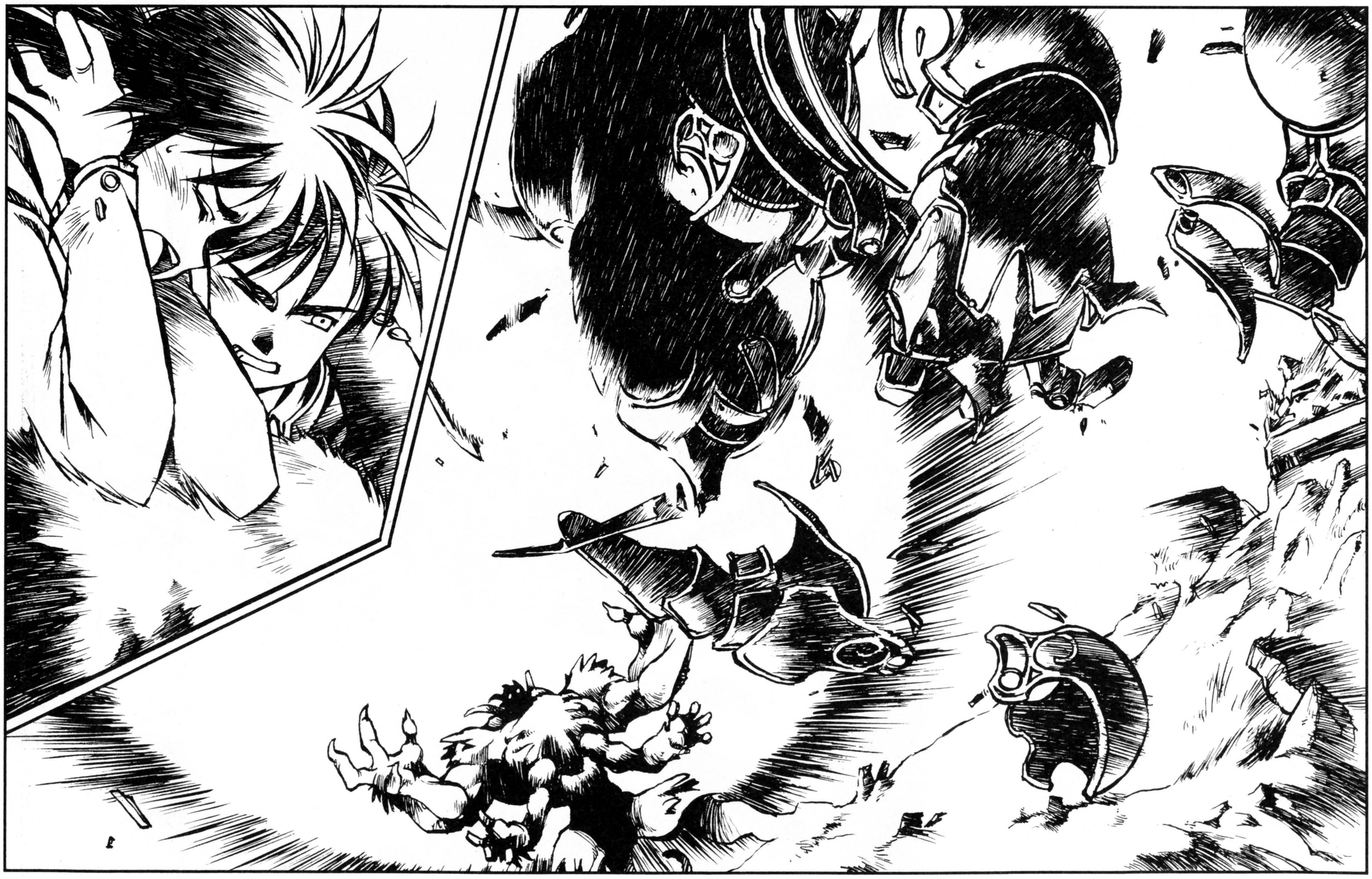
魔神は動かない。

二対の腕を互いに組み合わせ、赤く燃える2つの目を白い巨人に向けている。

緊張を破るように、天使の1体が雷撃を放った。紫色の雷を肩で受けた魔神は、何事もないかのように首を天使に向けた。眉間に切れ目が入り、そこからもうひとつの目が現れる。

くわっと、第3の目が見開かれた。

ボン！　魔神の眼光に射抜かれて、天使の体が内側から弾け飛んだ。



魔神が首をひと振りすると、空を舞っていた天使たちが次々と弾けてゆく。十数体の天使たちはあっけなく全滅してしまった。

「す、すごい……」

魔神は巨人を見すえ、組んでいた腕をゆっくりほどいた。

戦いが始まった。

大槌を槍のように構えて突進してくる白い巨人に、魔神は真正面から突っこんでゆく。大きさでは白い巨人のほうがはるかに上回っているが、スピードでは魔神が上だ。

巨体同士が激しくぶつかり合う。吹き飛ばされたのは白い巨人のほうだった。

無様な格好で宙を舞い、白い巨人は肩口から地面に突っこむ。瓦礫を巻き上げながら滑ってゆく。えぐられた地面に深い溝が残った。

半分ほど地面に埋まった白い巨人が、身を起こそうともがいている。手足を地中から引き抜いて立ち上がったものの、大槌はどこかへいってしまっていた。

魔神は悠然と待っていた。先ほどの場所から少しも動いていない。大槌の一撃を喰らっても、何のダメージも受けていないようだ。

武器をなくしても白い巨人の戦意に変わりはなく、果敢にも二度目の突進を行った。

待ち構えていたように、魔神は4本の腕を大きく広げた。胸部が倍ほどに膨らむ。

「衝撃波が来る！　耳をふさいでいろ」

銀狼が警告を発した。切迫した銀狼の口調に、カズマはあわてて従った。

カズマには魔神が咆哮をあげたように見えた。魔神を中心にして形のない力が発生し、水面に広がる波紋のように、瓦礫を吹き飛ばしながら外側に向けて広がってゆく。

魔神の体にためられていた無形の力が、一気に解き放たれた。白い巨人に向かってまっすぐ伸びる。

色も光も見えないが、すさまじいエネルギーが肌で感じられた。大地に溝を作りながら突き進んだ力は、白い巨人の体をたやすく貫き、そのまま背中から抜けてゆく。

粉々に砕け散る白い巨人を見た瞬間、カズマたちのところにも衝撃波がとどいた。

ヴォオッ!!

轟音とともに、天地が逆になる。持ち上げられたかと思うと、次には叩かれるように落とされた。上も下もなく、めちゃくちゃに振り回された。カズマは銀狼が手を離さないでいてくれるように祈った。

やがて振動もおさまった。カズマはおそるおそる目を開いた。

白い巨人の姿はどこにもない。魔神だけが立っている。2体が争っていた場所は大きくえぐれ、クレーターのようになっていた。つい数時間前まで、そこに街があって人々が生活していたことが嘘のようだった。

巨人を一撃で砕いた魔神の咆哮は、勢いを止めることなく大地に深い溝を刻みこみ、はるか彼方まで続いていた。

戦いは終わっていた。

「みんななくなっちゃった……」

アヤカの声が、もの悲しげに響く。

「ああ、終わった」

「いや、まだだ」

銀狼が言った。

ぴくりと、とがった耳が動く。

「やつらが来るぞ」

ぽつりぽつりと、空の彼方に光点が現れた。恐ろしいほどの早さで増えてゆき、わずか数秒の間に、ひとつひとつを見分けることができないほどの数になる。360度すべての方角にわたって、帯状に輝く雲のようなものが見えていた。

「まさか、あれは……」

光のひとつひとつが天使だった。おびただしい数の天使が、大挙して押し寄せてくるところなのだ！

バァッ！　銀狼が力強くはばたいた。全速力でこの空域から離れようとする。息が苦しい。先ほどの空中戦でもこれほどの速度は出していなかった。

天使の群れと何度もすれ違った。ひとつの群れが、数十から数百の天使でできている。その群れがさらに、数百か、あるいは数千。

すべての天使が目指すのは、たった1体の魔神だった。魔神の力とはそれほどのものなのだろうか。

アヤカは体を小刻みに震わせながら、通りすぎる天使の群れを見つめていた。

カズマは後ろを振り返らず、ただ前だけを見ていた。

4

銀狼が着地したのは、天使の群れを抜けて10分ほど経ってからである。

降りた場所は、どこか知らない山中だった。

銀狼の手から離されたとたん、カズマは崩れるように地面にへたりこんでしまった。足に力が入らない。

「アヤカ、だいじょうぶか？」

アヤカは声も出せないほど消耗していたが、それでもなんとかうなずき返してきた。

カズマはうらめしそうに銀狼を見上げた。速度を緩めずにここまで飛び続けても、息ひとつ乱していない。まさに底なしの体力だ。

「教えてくれ。魔神とはなんだ？　どうして天使は人間を滅ぼそうとする？」

カズマはゆっくりと、しかし力強い声で尋ねた。自分でも驚くほどに落ちついていた。恐れることなく銀狼と話ができる。

銀狼は何も答えない。

「さっきあんたは、魔神の戦いを見ろと言った。なぜオレに見せる必要がある!?」

「カズマ、光が昇ってく……」

アヤカの声にうながされ、カズマは空を見上げた。光の群れが次々と空へ昇ってゆく。小さな光が合わさりあい、しだいに大きくなりながら空の高みに向かっている。

「魔神が……やられたのか？」

「時が来たのだ。扉が閉じる時が……」

銀狼も空を見上げていた。

「少年よ、生きろ」

不意に銀狼は言った。

「い、言われなくたって」

「我ではない、父親からの言葉だ」

「父親？　……オレの？」

銀狼の背中で、力強いはばたきが始まる。

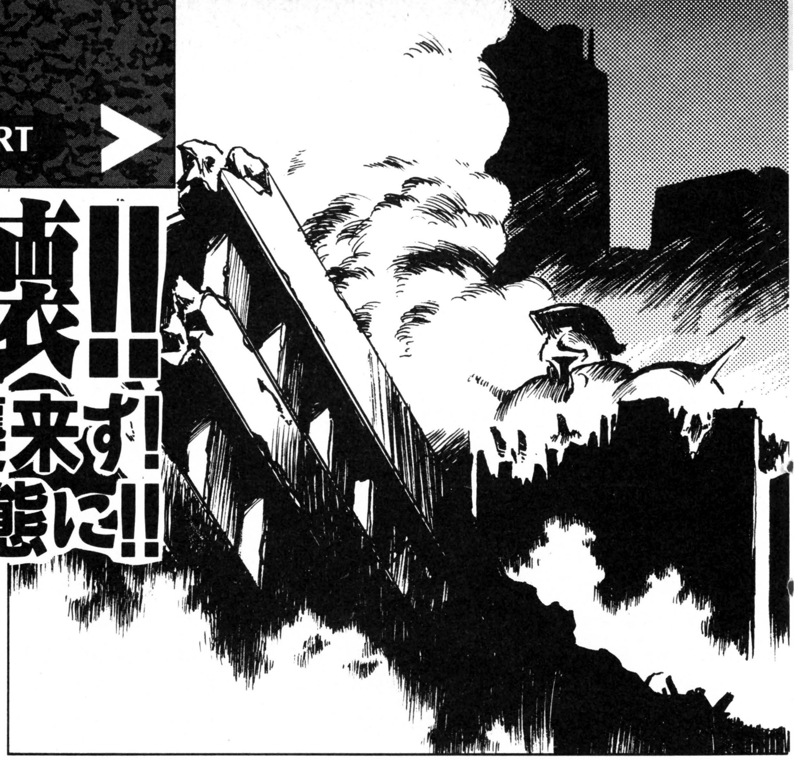
「待てよ！　なぜおまえが親父のことを知っている！　おまえはいったい何者なんだ!?」

飛び立った銀狼を追いかけるように、カズマの叫び声が山の中に響いた。(8月号に続く)



魔獣創世紀

< ヴァーズ GAME PART >



人類文明崩壊!!

199X年、天使の軍団襲来す! 地球全域ほぼ壊滅状態に!!

"天使たちによる、徹底的な人類への攻撃"――199X年5月、悪夢が全世界を同時に襲った!! 文明社会はほぼ壊滅。このような出来事を、いったい誰が予想し得たのか? 地球は暗黒の時代の突入した!!

人類に希望はあるのか!? 世界各地で異変続発す!

神は、人類を完全に見放したのか? 199X年5月、全世界42億の人々は例外なく、悪夢をその目に焼き付けた。

推定死傷者数、約28億人。

彼らの網膜には、やさしげな微笑をたたえ白き光に包まれながら舞う存在、そう! まさしく伝説上の"天使"そのものが映っていた。しかし、人々に救いの使徒として信仰されていた彼ら"天使"は、まったく正反対の意味を持つ「死の御使い」としてやってきたのだ。慈愛の手を差しのべるかわりに、万物を焼き尽くす炎を、すべてを流しさる洪水を、そのたおやかなる両手から吐き出した。それまで、なんの罪も犯さずに、平和に生きていた人々に対して、優雅に、そして苛烈に…。

阿鼻叫喚!! ニューヨーク、北京、ロンドン、マニラ……。世界の主要都市群は、軍事的対抗策をうつ時間もなく、次々とその機能を停止した。事実、アメリカ北東部では、緊急発進した迎撃機さえもが、接触後2秒で消滅させせられている。

さらに、"天使"たちのもとで忠実に働く、巨大な下僕も目撃された。

死の大槌を振るう白き巨人。

その物体は、30～40メートルはあろうかという巨体と、その身長の2倍ほどもある大槌で、高層ビル群を粉砕した。大槌の一振りは、直径100メートル以内の建造物すべてを破壊し、地響きをともなう体当たり一撃で、100メートル近い高さのビルは、もろくも倒れた。

いまのところ、被害が比較的軽いとみられているのは、日本、オーストラリア、黒海周辺、西部カナダ、インドなど。これらの地域では、現時点でなお通信システムが生きており、相互連絡によって事態の究明と今後の対応がはかられている。また、地下軍事施設、海上艦隊などの一部軍組織の無事も確認されているため、"天使"対抗のための準備も進行中と伝えられている。

しかし、一斉攻撃開始から約12時間後、"天使"たちはその姿を忽然と消した。その後、どの地域においても彼らは目撃されていない。



"天使"の攻撃は何を意図するのか?

199X年5月、全世界を同時に攻撃し、ほぼ全域を破壊した"天使"と"白い巨人"の混成軍。

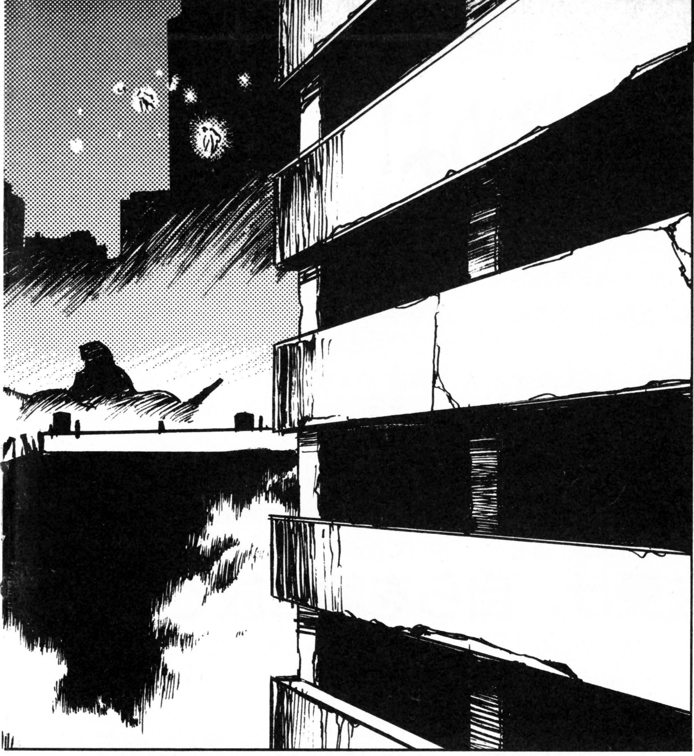
はたして、彼らは何のために人類への攻撃を行ったのか?

このことを分析するカギになるのは、天使が姿を消す寸前、天空に浮かんだ4人の人物像より発せられたメッセージだ。それを要約すると、彼らこそがこの攻撃を決定したグループ=神(と、彼らは自称している)であり、人類を滅亡させることがその究極の目的だということになる。

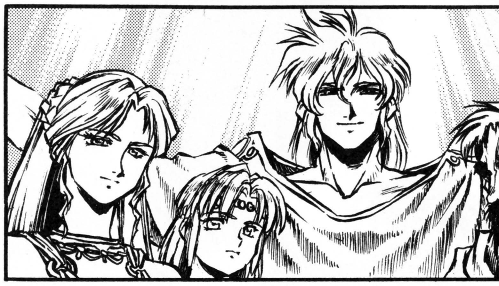
神が実在したのか……。

彼らが本当に神であるかどうかは別にしても、我々人類にとって未知の存在とパワーが、いま現れたのは事実なのだ。人類の存在と、その構築した証のすべてに対する明白な殺意をもって……。

現在進められている、対"天使"策がどの程度有効なのか? 人類の明日は、未だ闇の中である。



最後の審判はくだった!!
～人類へ向け、神よりのメッセージ～



フフフフフ……。大混乱に陥り、滅亡寸前となった愚かなる人類たちよ。今こそ、悔い改めるがよい。これが、神が人類に与える罰である。これまで幾度となく繰り返し与えてきた、我が導きを軽んじた結果と噛みしめながら受けよ。

もはや、そなたらに救いの道は残されてはおらぬ。自らが生み出した毒液と、瘴気と、巨大な墓標とをもって、二度と帰れぬ地の底へ旅立ってゆくがよいぞ。

WTVネットワーク緊急特別番組

全世界被害状況報告



●W.T.Vリポーター
グレイ・ジョンソン

ご覧ください、今は東部標準時で午後3時半です。にもかかわらず、天は闇に包まれています。そして、あれです！　あの無数の光点はすべて天使なのです。彼らは全世界に同時に現れ、都市を破壊しています。ロンドンは未曾有の大洪水に襲われ、ニューヨークは彼らが起こしたと思われる地震で壊滅しました。北京は無数の天使がいっせいに放った雷で地獄のような大火災が起きているといいます。世界の主要都市のすべてが、なんらかの被害を受けているのです。彼らは何者なのでしょう？　本当に天使なのでしょうか？　それとも悪魔の使いなのでしょうか？　あ、こちらにも天使がやってまいりました。雷を放っています。我々に気づいたようです。放送を中断します。みなさん、さようなら……。

天使以外にも怪物出現！

WTV情報管理センターに、新たな報告が入ってきました!!

その報告によれば、いま現在世界各地を攻撃している"天使""白い巨人"以外に、まったく新しいタイプの生物が現れたとのことです。

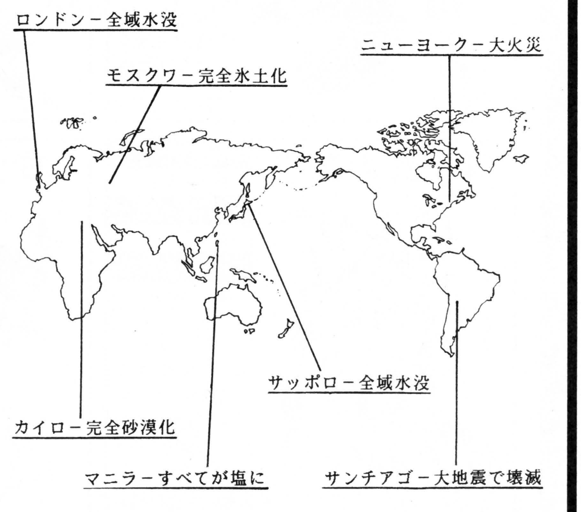
この"天使"たち以外に現れた生物は、"天使"たちがもつ見た目とまったく正反対に、まさしく伝説上のモンスターと呼べる姿をしています。さらに、目撃者たちによると、この怪生物は人間など眼中にないかのように、"天使"に襲いかかったということです。

いったい彼らは何者なのでしょうか？　もし、人類にとって正しい意味での神がまだいるのならば、願わくば救世主たるべき存在であることを祈ります。



⬅取材班が、偶然カメラに収めた怪生物出現の瞬間。その後、取材班は音信途絶。

世界主要都市状況



神々を喰らえ!!

魔獣たちよ、今こそ目覚めよ!



⬆魔の呪法陣を囲む、長老レーイと魔呪覇たち。彼らの詠唱により、無数の魔獣たちが永き眠りの淵より、新たなる獲物を喰らうため復活する。

「目覚めよ、立ち上がるのだ。地の底に封印されし魔獣どもよ。

我が名はレーイ・アンムルヌアス。魔族最高の英知と法力を持つ、そちたちが戴く長である。

我が名を持って命ずる。ただいますぐに、その暗き淵より蘇り、怨敵"神の一族"を喰らい尽くすのだ!!」

魔獣復活の時は来た。暗き地の底のみに封じられてきた、忌まわしき種族＝魔族が、ついにその戒めを解き、地上へ、人間界へと向かい、神の軍団に対する機会を与えられたのだ。

喰らうべきは神。いま、地上の人間たちを思うにまかせて襲っている"天使"、"白き巨人"そして、それらを直接指揮している神の一族。やつらこそが、魔族にとって倒すべき、喰らうべき敵だ。

目覚めよ魔獣たち！ 存分に戦い、存分に喰らう悦楽の時間は、まもなくやってくる……。

魔の力を受け、自らを解き放て!!

我は、魔の長老レーイ・アンムルヌアス。いまだ、魔獣として覚醒せず、"魔魂"として闇に漂うそなたらに呼びかける。～フングルイネア　エムキューアル～無限の暗黒と魔霊の掟に従い蘇れ。魔の血と肉とを手にとり、魔性の力を持ちて現れよ。

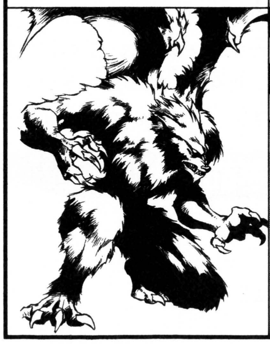
そして喰らえ。我が魔呪により開きし扉をくぐり、地上界へ出よ。そこには、そなたらを最強の魔獣へと成長させる、無能な"天使"どもが数限りなく集っておる。やつらの肉を収め、体液をすすり、我が送る"魔神昇華の波動"を受け得る魔獣となるのだ。

"魔神昇華の波動"こそは、魔族中で最強の魔獣にのみ与えられる最大の力。この"波動"を受けし魔獣は、その姿をいやしき魔獣から気高き"魔神"へと変える。その力は、扉が開きし間のみしか継続せぬが、より大きな滋養を持つ"神の一族"そのものを喰らうことも可能となる。

漂いし"魔魂"たちよ、いまこそ蘇るのだ。

プレイヤー選択用魔獣群

①ヴァリューゼ



パワー ★★★★
スピード ★★★
ディフェンス ★★

メタルブラックの狼男。しなやかでありながらも、非常に強靱な筋肉を誇るが、防御力がやや劣っている。

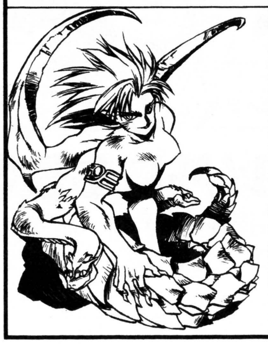
②ゲルトリウス



パワー ★★★★★
スピード ★
ディフェンス ★

全魔獣中最大の攻撃力を誇る牛男。しかし、スピード、防御力は、ともに平均をはるかに下回っている。

③セルディオーネ



パワー ★★
スピード ★★★★
ディフェンス ★★★

金色の怪しい光を放つ瞳を持つ蛇女。パワーにやや欠けるものの、多くの特殊能力が非力さをカバーする。

④デルキエブ



パワー ★★（★）
スピード ★
ディフェンス ★（★★）

水中においては最大の力を持つ魔獣。透明な体を持ち、ときおり体内に溶かし切っていない敵の体が見える。

⑤ソーディ



パワー ★
スピード ★★★★
ディフェンス ★★★

巨大なコウモリの皮膜を持った美しい全裸の女性。この皮膜をマントのように使い、強靱な防御力を誇る。

⑥オーツェルン



パワー ★★★★
スピード ★
ディフェンス ★★★★

全身に刺が生えた双頭のカメレオンのような生物。長い舌で犠牲者を引き寄せ、もう片方の口で喰う。

【キャラクターメイクの手ほどき】

よりよき魔獣となるために!

長老レーイの呼びかけに応じ、魔獣としての生を受ける諸君。"魔魂"のまま、肉体を捜し求めるキミたちに、初歩の魔獣としての心得を伝授しよう。

①〈肉体をどの魔獣とするのか?〉ページ下部に居並ぶ、12種類の魔獣を見てほしい。この魔獣たちこそ、キミたちがその"魔魂"を沈めるにふさわしい対象だ。それぞれ、特性に差はあっても、優れた潜在力をもつものたちだ。

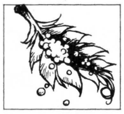
②〈右表の魔霊封物とは?〉魔獣たちは、常時1種類のアイテムを身につけることが可能。右表にある8種類が、現在魔界で手に入れられる物だ。

以上2つが、魔獣として生を受けるときに重要な点。だが、ひとつだけ注意!! 魔獣の肉体とアイテムの間には、相性があるのだ。これは、星の配列などで変化してしまうため正確な助言が困難。ただ1ついえるのは、能力の不足を補うように選択するのが無難だという点だけ。



魔族御用達 魔霊封物一覧

Ⓐ シィの霊薬



戦闘時に失われた体力が、わずかではあるが自動的に復活していくという妙薬。

Ⓑ 潮力の黄玉



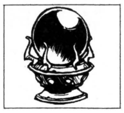
パワーを一時的に増加させるが、戦闘後半時には逆の効果をもたらせてしまう。

Ⓒ 力の蒼珠



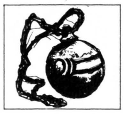
確実にパワーを、わずかではあるが上昇させる。種族によって相性がある。

Ⓓ 疾風の朱珠



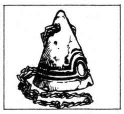
スピードを少しだけ速くする。だが、種族によって効果の現れ方が異なる。

Ⓔ 鋼の守石



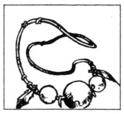
ディフェンスの値が高くなる。しかし、種族との相性で、上がる値が異なる。

Ⓕ 暁の水晶球



先制攻撃を可能にする。使い方しだいによっては戦いを有利に進められる。

Ⓖ 回避の曲玉



戦闘時の行動で「防御」を選択した時、負うダメージが、通常よりも低くなる。

Ⓗ 風の妖木



飛行能力のない種族も、自由に空を飛べる。飛行する敵に対して対等になれる。

⑦キュルフェイ



パワー ★★★★
スピード ★
ディフェンス ★

藍色のスライム。強烈な精神攻撃方法を持ち、強酸を吐くが、スピード、防御力とも、ほぼ0に等しい。

⑧モルタネ



パワー ★★★★
スピード ★
ディフェンス ★★★

全魔獣中、最大の体軀を誇る巨人。腕に仕込まれた生体発電装置から、プラズマを生じ、角からも放出する。

⑨シルキゴウス



パワー ★
スピード ★★★★
ディフェンス ★★★

朱色の羽毛を持つ鳥人。しかし、その羽毛は、すべて炎でできている。この羽毛を撃ち出すこともできる。

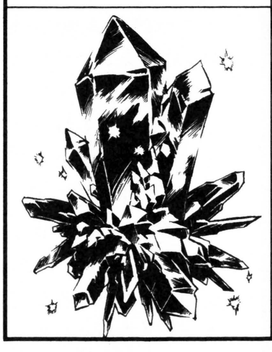
⑩ダッガ



パワー ★★★
スピード ★★★
ディフェンス ★★★

甲殻類のような体を持つ。攻撃力や防御力のバランスのいい魔獣である。逆に特徴の少ない魔獣でもある。

⑪コーファン



パワー ★★★
スピード ★★
ディフェンス ★★★

水晶の塊。精神力に富み、移動に念動力を使う。また、体内エネルギーを放出し、ビーム攻撃も行える。

⑫レイネル



パワー ★
スピード ★★★
ディフェンス ★★★★

3つの頭の爬虫類型ヒューマノイド。ドラゴンのような翼を持つ。冷気を自由に操り、物質の運動を止める。

第1回シナリオ 門は帝都に開かれる！ 第1次東京決戦!!

“大規模な扉が、東京周辺に開く!!”最初の神の侵攻を予期しなかった長老レーイは、星々の配列を入念に読み、神と魔族にほどこされた封印が次回開く場所をこのように結論した。さらに、神たちはその軍団を“八斉天”の1人、セフィエルに指揮させるであろうことも判明。全魔族はこの機会を逃さず、出現したすべての“天使”どもを喰らうべく、態勢を整えることとなった。
東京に、血と涙と叫びに彩られた華が咲く……。



東京を“天使”の血で染めろ！ 魔神となるのは誰だ!?

長老レーイの指示をうけて、魔界はかつてないどよめきを発した。ついに全魔族が限られた時間とはいえ、封印を解き、他の場所の土を踏むことができるのだ。そのうえ、その地には、滋養の塊そのものといえる“天使”どもがいるというのだ。知性も理性も持たない、魔の生物たちが歓喜するのも当然だろう。

長老レーイが示した指示の、具体的な内容は以下の通り。

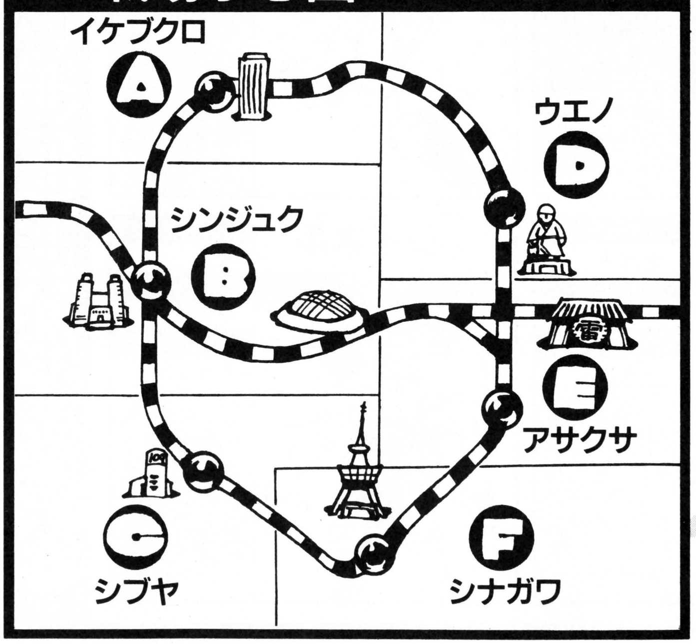
〈7つのエリアに分散出現せよ〉魔界より東京に開く扉は、7つの地点にある。各魔獣は、自分の能力を発揮しやすい場所に向かえ。

〈従神巨兵に注意せよ〉“天使”どもと共に現れる、“白き巨人＝従神巨兵”との遭遇には十分気をつけるのだ。現在の魔族たちが持つ能力では、やつに勝つことはできない。いまのところ、やつを撃滅できるのは魔神以外に存在しない。

〈“天使”を喰らい“魔神昇華”を果たせ〉より多くの“天使”を喰らい、より強靭なパワーを得た魔獣。これこそが、“魔神昇華の波動”を受けるための資格だ。魔神とは、全魔族の頂点に君臨する、最大の力を持つ者。その力は“従神巨兵”など、一撃で粉砕し、神そのものとも互角に戦うことができるものだ。しかし、1回の戦闘時に魔界から“魔神昇華の波動”を発することができるのは、ただ1度。つまり、魔神となることができる魔獣は、1体のみ。「我こそ！」と願う魔獣よ、全力で“天使”を喰らえ!!

以上のことを頭によーくたたき込み、東京を“天使”の叫びで埋めつくすのだ。魔獣たちよ！

戦場予想図 ●第1次東京決戦分● 作成・魔界参謀部



長老レーイからのアドバイス
各戦闘エリア状況予測



我は魔の長老たる、至高の存在レーイ・アンムルヌアス。人間どもの地トーキョーへと、汚らわしき、“天使”を葬る魔戦に向かう魔獣どもよ。我の大いなる力によって、見て取ることのできた戦場の様子を、特別に教えてつかわす。

聞くがよい。イケブクロ、シンジュク、シブヤ、この3か所がこの戦いのカギを握る場所だ。すなわち、より多くの“天使”ども、“従神巨兵”どもが現れる地である。高き誇りを持つ魔獣にとって、うってつけの地であるぞ。その他の場所には、たいしたことは感じぬ。我が魔族の力をもってすれば、この地に現れた“天使”などものの数ではなかろう。うむ、これぐらいでよいかな？ 我は忙しいのだ。封印を解くための魔術詠唱をせねばならぬからな。……おお、そうそう、伝え忘れておった。水はシナガワに流れるぞ。

“ヴァーズ”ゲーム参加方法



ハガキの記入方法です。

【a：プレイヤー氏名】名前をカタカナ9文字以内で記入。1度送った名前はデータ保存されます。変更は不可。

【b：パスナンバー登録】好きな数字を4つ記入。プレイヤー氏名と同じく、1度送ったパスナンバーは変更不可。

【c：キャラネーム】ゲームに登場するキミの魔獣です。好きな名前をカタカナ9文字以内で記入。

【d：種族選択】62〜63ページの12種類の魔獣の中から1種類を選んで記入。

【e：アイテム選択】63ページの魔霊封物8種類の中から、1つを選び記入。

【f：侵攻エリア選択】64ページに出ている戦場予想図を見て、自分のキャラを登場させる場所を1つ選び記入。

【g：対戦選択】このページの説明を読んで、どちらかに○をつける。

【h：戦闘行動】このページの戦闘行動表を見て、戦闘時にとる行動を決定してください。4行動分。重複可。



戦闘行動選択表

❶白兵攻撃	爪などを使った接近戦。威力は最高だが、命中率がやや悪い。また、遠隔攻撃に対しては威力半減。
❷遠隔攻撃	雷などの飛び道具攻撃。白兵攻撃の半分程度の威力しかないものの、命中率はかなりいい。
❸防御	特殊攻撃以外の攻撃をほとんど無効にしてしまう。ただし、攻撃はできない。
❹特殊攻撃	各魔獣の能力を生かしたオールマイティな攻撃方法。防御にも有効。ただし、命中率が悪い。

魔獣同士の対戦もアリだ！

なんと、今回の読者参加MAILゲーム『ヴァーズ』では、参加者のキャラ同士が対戦するぞ!! 勝てば、相手の持っている累積パワーを50%奪い、その後に行われる“天使”との戦闘も有利に展開するのだ。まあ、負ければその逆だけどね……。しか〜し!! マイナス要素なんぞを考えていてはいけない。このシステムを利用すれば、ランク下位からの大逆転、初参加にしての“魔神昇華”も夢ではな〜いのだ。方法は簡単、ハガキの【g：対戦選択】の○の方に○印をつけるだけ。これで自動的に、最大2回まで他参加者のキャラと戦うぞ。う〜ん、なんて弱肉強食の原則に忠実なシステムなんでしょ！

☆勝利を重ねれば、より強く、よりお得に特典いっぱい!☆

この『ヴァーズ』は、毎回の成績を記録し、参加キャラがレベルアップする継続型ゲーム。継続参加すればするほどに、好成績を残す可能性が増すぞ。

各回で、多くの参加者の中から、キミが勝利を得るための条件は2つ。

まず1つは、限界まで“天使”と戦い、他参加者より多くパワーを体内に蓄積すること。つまり、勝って勝って勝ちまくり、他のキャラよりもたくさんパワーを稼げばNO.1の魔獣となれるのだ。そのうえ1位となった魔獣は、晴れて“魔神昇華”。その回ごとに現れる神の一員を喰って、ボーナスパワーを稼げるぞ。

2つめが、対戦実行キャラの中で一番多くパワーを奪うこと。これは、1つめの勝利とはちょっと違い、運も関係してくる。要するに、最大2回しか他参加キャラと戦えないルールなので、相手がどれだけポイントをため込んでいるかにもよるぞ。

さあ、目指せ最強魔獣!! 目指せ賞金獲得!! 豪華な賞金表は右を見よ。

ポイント獲得ベスト10

順位	賞品	順位	賞品
1位	賞金10000円!! ＋キャラの肖像掲載		
2位	賞金8000円!!	3位	賞金7000円!!
4位	賞金6000円!!	5位	賞金5000円!!
6位	賞金4000円!!	7位	賞金3000円!!
8位	賞金2000円!!	9,10位	賞金1000円!!
対戦結果第1位	賞金10000円!! ＋特別賞品進呈		

※ハガキの締切は5月15日(消印有効)です。

読者の殿堂“暗黒茶屋”が次回より堂々オープン

キミの来店を待っているぞ!!

パンパカパーン!! 次回から、読者と魔族の絆を深める憩いの場「暗黒茶屋」がオープンしま〜す。次回はオープン記念として、先着来店50名様に魔界特製酒“デビルノックアウト”をプレゼント（ウソ、ウソ）。また、小説とゲームの各パートへの感想や、オリジナル魔獣イラストや、魔獣改造案、長老レーイへのファンレター（レター爆弾との噂も……）など好きなことを書いた、ハガキをお待ちしています。ガンガン送ってくださいネ。なお、採用された方には、田中先生が描いた設定原画コピーをもれなく進呈。はりきって、ご来店くださ〜い。



THE ROAD OF MASTER UP!



植山幹郎の
新ゲームデザイナー
養成講座
実践編

マスターアップへの道

ゲームを作り上げる過程で越えねばならないハードルのひとつに、メモリー空間の制約がある。今回はスプライトを発注する際の注意事項を紹介しながら、どうやってメモリー空間を節約したらいいかを考えよう。

第12回

スプライトの発注について



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン　和
大和　右陣
課長

まず最初にドット絵の大きさと必要な枚数を考えてみる

先日、生意気にもオーストラリアに遊びに行ってきまして、毎日“WRIGLEY”のガムを噛んでいました。私にはほどよい噛み心地で、けっこう癖になってしまいました。最近の日本のガムはバリエーションが多くて楽しいのですが、妙に柔らかくてあまり噛んでいませんでした。しかし、1週間も連日ガムを噛んでいるとすっかり習慣になってしまいました。そこで同じガムを日本で手に入れるために、私は上野のアメ横へ出向きました。当たり前のことですが、アメ横には売るほど“WRIGLEY”が並んでいました。オーストラリアでは5枚入りを買っていましたが、アメ横には17枚入りがありましたので、それを大量に仕入れてきました。おかげさまで大満足の毎日です。本当に日本という国は便利な国だと、つくづく思います。

さて、今回はスプライトの発注を例に挙げて、メモリー空間の話をしたいと思います。

スプライトには、主人公のキャラクター、敵のキャラクター、アイテム、トラップ、弾など多くのものがあります。その中から主人公のキャラクター発注に的を絞って話を進めましょう。

たとえば、これから戦士のスプライトをグラフィックデザイナーに発注するとします。そのためには、まずそのキャラクターのイメージを伝えるための資料を揃えなくてはいけませんね。そこで自分で絵を描いてコメントを添えたり、ときには雑誌の絵やビデオの映像などを使うこともあります。そしてそのイメージに基づいて、描いてもらうドット絵の大きさと枚数を決めなければなりません。

今回、私は斜め俯瞰のドット絵を、1セル（16ドット×16ドット）で描こうと思いましたが、あまりにも小さくなりすぎるので断念しました。2頭身のキャラクターを描くのなら1セルでも何とかなるのですが、リアルさを求めると、やはり無理があります。そこで16ドット×24ドットで描くことにしました。16ドット×24ドットということは、計算上で

イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

は1セル半ですが、実際には2セル使うということです。つまり、リアルさにこだわることによって半セル分が無駄になるわけです。

それでは、具体的にアニメーションを考えた上で、必要と思われる絵を洗いだしてみましょう。キャラクターが移動する方向は8方向ありますから、それぞれが2パターンのアニメーションとしても、最低16パターンの絵が必要となりますよね。キャラクターには2セル使っていますから、これだけでも32枚のスプライトが必要となるわけです。さらに、今回のゲームの場合は5人同時プレイを前提にしていますので、単純計算をしても32×5＝160枚分のスプライトが必要になります。

スプライトの左右反転機能を利用してデータを節約する

ここでちょっとメモリー計算をしてみましょう。スプライト1枚に128バイトのデータが必要ですから、128×160＝20480（20K）バイトも消費してしまうわけです。後でもう少し詳しく説明しますが、常駐して使えるメモリーは64Kバイトしかありません。いくら主人公側のキャラクターといっても、これでは使いすぎでしょう。

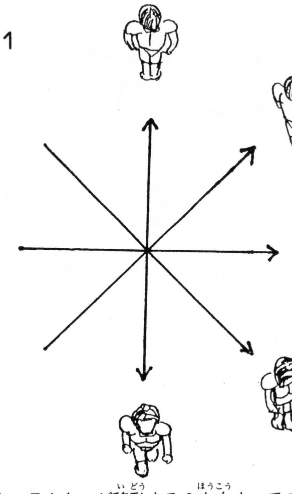
だったらアニメーションをカットしてデータを減らせばいい、などと単純に考えてはいけません。問題は他を犠牲にせず、いかにしてデータのみを減らすかが重要なのです。

ここでちょっとPCエンジンも含めたスプライトの機能を若干説明しておきます。実はスプライトには、左右反転とか上下反転という機能があるんですね。そして、この左右反転の機能を利用することで、データを減らすことが可能になるのです。図1を見てください。前後方向と右方向の5方向分のみを描くだけで、8方向すべてを表示することができるのがわかりますよね。ドット絵のデータはこの5個分を用意しておいて、後はプログラムで8方向を表示させればいいのです。

さて、各キャラクターと同様に、撃ち出す弾のことも考えなければなりません。弾は1

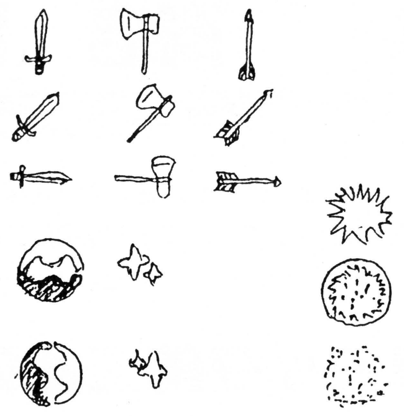
●メモリー空間はこうして節約する

図1



⬆キャラクターが移動する8方向すべての絵を描くとデータ量が多くなりすぎる。しかし、スプライトの左右反転機能を利用すれば、図のように5方向分のみを描くだけですべてを表示できるのだ。

図2



⬇キャラクターが撃ち出す弾も、左右反転と上下反転を利用して、2～3パターンで8方向分のアニメーションを表示することが可能だ。このように、ゲームデザイナーは常にデータを節約することを頭に入れておかなければならない。

人につき2パターンから3パターンは必要になります。弾は1セルで表示させますが、長い棒状のものは最低3パターン、円形状のものはアニメーションさせたとしても2パターンです。図2の絵がその例ですが、棒状のものは左右反転と上下反転を利用して8方向分表示します。円形状のものは魔法による攻撃方法と考えていますが、円形にすることによって絵自体に方向性を持たせていません。これもデータを節約するための賢い方法です。この他に弾が当たったときに消滅するアニメーションが必要です。これは全員共通として使えば3パターンで十分だと思います。

さて、一応プレイヤー側で使用するスプライトが出揃いましたので、枚数を確認してみましょう。キャラクター1体5方向分で10枚、2パターンアニメーションとして20枚です。これに弾の3枚も加えれば、全部で23枚になります。これが5人分ですから23枚×5＝115枚のスプライトが必要になります。スプライト1枚で128バイトですから、115枚分だと、14720バイト、つまり約15Kバイトというわけです。前半のアバウトな見積りからみるとかなり少なくなりましたね。

常駐メモリー空間の64Kバイトをどう割りふりするか

とまあこんな感じで机上計算をして、V-RAM上のメモリーを割り当てていきます。今はスプライトのことだけですが、全体の話をしますと、この他にBGのグラフィックデータ、セルデータ、マップデータ、アニメーションデータ、プログラムとそれに関わるデータなど非常に多くのデータのことを考えながらメモリーの割り当てを行っていきます。

前半にも書きましたが、PCエンジンは64Kバイトの常駐のメモリー空間でプログラムが動いています。私がV-RAMと言っているのはこのメモリー空間のことです。このV-RAMは8バンクに分かれていて、1バンクは8Kバイトです（正確には8192バイトで、16進数で言うと2000H）。このうち1バンクはPCエンジン自身が使うと思ってください。そうすると、残り7バンクが使える領域になります。

この場では、具体的に敵のキャラクターとかBGの絵とかを細かく詰めた状態ではありませんので、適当な数字を挙げて説明しちゃいます。プログラムが1バンク、プレイヤー側のスプライトとアイテムで2バンク、敵のスプライトが1.5バンク、BGで1.5バンク、データで1バンクとすると、これで7バンクになります。これらの領域をそれぞれ確保しながら、あっちこっちにあるデータを出し入れしてプログラムが走っているわけです。この場所に来たらこの敵を出すから、このスプライトデータとあのBGデータを持ってきてとかしてやりくりしているんです。

ちょっと話が専門的になり、難しく感じたかもしれませんね。しかし、このへんのことがわからないと絵の発注ができません。キャラクターの大きさ、使える色数、描く絵の枚数など、グラフィックデザイナーに対して何ひとつ指示することができません。

今回はこのへんで失礼します。

★アイデア・意見の提供者には特製ハチマキのプレゼントだ！

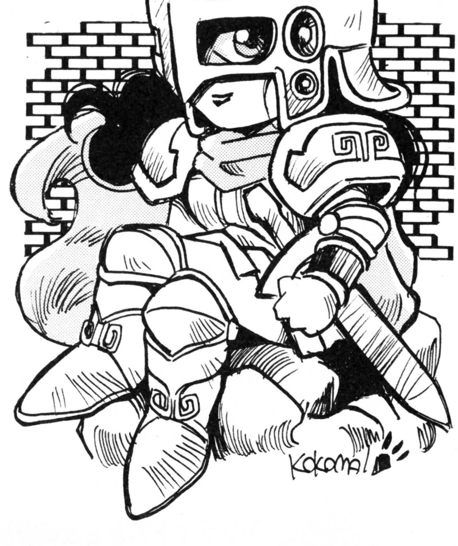


アイデアや意見が掲載された方には、編集部特製の必勝ハチマキをプレゼント！　どしどし送ってくれよ!!

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。

あて先　〒102　東京都千代田区九段南4—7—16　市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ゲームデザイナー講座係

ロードス島戦記 商店 MPC店



イラスト／ここまひ

お待たせしました。2か月ぶりのロードス島戦記商店、担当の大番頭でございます。コミックの第二部は来月からですが、当商店は今月から復活しましたので、どしどしおたよりを送ってくださいね！

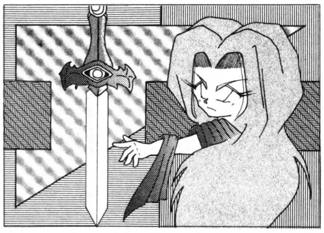
コミック第二部の前夜祭(!?)、始まり始まり〜っ！

「敬愛する山田章博先生、PCエンジンは持っていませんが、先生の作品のため、毎月買っています。ところで『ファリスの聖女』はいつ単行本になるのですか？　コミック版キャラ設定のモンスター編も見てみたいのですが」

これは埼玉県の森川毅様からのおたよりです。どうもありがとうございます！　さて、大阪府の平新一様、神奈川県の雪之丞様をはじめとする皆様からもお問い合わせがあった単行本の件ですが、まだもうちょっとかかりそうです。



⬅福島県の斉藤哲也様。魔神に立ち向かっていくベルド、ファーン、ウォートら勇者たち。第二部での活躍が待ち遠しいですね！



➡東京都のKA・ZU・YA様。トーンを駆使したオシャレなイラストですね！

単行本の発売が決定しましたらすぐに当商店でもお伝えしますので、その日を楽しみに待っていてくださいね！　キャラ設定モンスター編の件は、申し訳ありませんが、現在のところ明確なお返事ができない状況です。魅力的なモンスターが多数登場するだけに、実現できるよう私も努力いたします。

また、連載を途中から読まれた方の中に「過去のストーリーを知りたいので、第一章〜第八章までの連載をコピーして送ってほしい」という要望を書いてこられた方がいらっしゃいました。申し訳ないのですが、そういうサービスはいっさい行っておりません。書店でバックナンバーを取り寄せていただくか、単行本化をお待ちください。よろしくお願いします！



⬅埼玉県の近藤正倫様。白と黒のコントラストが美しい作品です。ロードスのロゴもていねいに描かれていていいですね！

モンスターファンのためのコーナー



⬅埼玉県の蟬時雨様。地獄よりの使者、グレーターデーモン。かっこいい！



➡山口県の奥田孝則様。妖しく、美しく、そして強大な敵であるデーモンロード！



⬅北海道のピエール瀧セナ様。炎の上級精霊であるエフリートですね！

ロードス島戦記OVA記録集②絶賛発売中!!

こちらもお待たせしました！　OVA版を見た人もそうでない人も、すべてのロードスファンは要チェックの本だぞ！

パーティの移動経路が一目でわかるマップつきのフィルムストーリー、とても美麗なグラフィックを集めたアートボードセレクション、マジックやアイテムなどの詳細がわかるロードスガイド、結城信輝さんの原画ギャラリー、名場面の絵コンテ、各種設定資料、はては各巻ごとの制作スタッフリストまで載っているなど、内容も盛りだくさん！　永丘監督や原作者の水野良さんのインタビューはもちろんのこと、各声優さんのコメントもバッチリ収録されているぞ！

この本は、①巻と同じくコンプコレクションスペシャルの1冊として登場する。定価は1,900円とちょっぴり高めだけれど、内容の濃さは保証するからね！　右の結城さんのイラストが目印だぞっ！



おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

FAR EAST OF EDEN

天外魔境II 卍MARU 大全

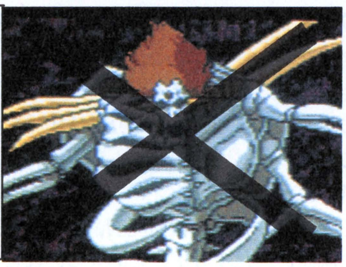
万川集海の巻



もうすっかりおなじみの『天外II』大全。今月は浪華の国までのリプレイを中心に、ゲームをとことん楽しむための情報をお送りするぞ!!

とっくにお亡くなりになった方々

死神将軍



火多、尾張の両国を支配する鬼骨城の大ボス。卍丸に倒された死神兄弟が、ベーロンの魔力によって合体した姿である。

100個以上のパーツがみるみるうちに組み上がっていくという演出は、さすがに最初の将軍にふさわしい大迫力。もちろん戦闘でも巨大なハサミと強烈な光線攻撃で卍丸を苦しめてくれる。

しかし、しょせんは卍丸ひとりで倒すことができる相手。12段で回復アイテムを用意すれば、まず問題なく勝てる。

ゲーム開始後2～3時間で刀のサビとなってしまうため、たいがいの人は京に着くあたりでこの方のことは忘れてしまう。出雲大社で、亡霊として再登場を果たすが、強さは以前のままなので、ほとんど一撃で消えてしまうところがまた悲しい限りである。

菊五郎



伊勢、紀伊を支配下におく密林城の城主。根の国での本業は役者とのことで、性格もカブキに劣らぬハデ好み。「ジパング一の伊達男」の座を賭けて、カブキと激しく対立する(もちろん結局負ける)。

花吹雪典善、くちなわ姫、突撃！　角太郎、黒の海老蔵の4人の部下がいるが、その登場に際してもいちいちつきそいに現れ、部下のかわりにしゃべりまくるという、ウルサイ男である。

密林城内の特設ステージで、卍丸&カブキと対決。さらに最上階で真の姿を現し、決戦を挑む。卍丸が20段以上あれば、なんとか勝つことができるが、確実に勝ちたいなら22段ぐらいはあったほうがいいかな？

ちなみに彼だけは、なぜか出雲大社での再登場はない。

はまぐり姫



神であるヨミが、自らの手で作りだしたという根の一族きっての美女。もちろんただ美しいだけではなく、実力もなかなかのもの。幻の根の城・幻夢城の城主として、配下のワダツミ五人衆とともに越前・越中・越後の越三国を支配している。

菊五郎とは逆に、作戦は部下まかせのところがあるのか、幻夢城に入るまでは、その姿を見ることはできない。

彼女の幻のワナをすべて打ち破ると、写真の「生まれたままの姿」で戦いを挑んでくるが、これがけっこうな強さ。卍丸が30段以下だと、よほどうまく戦略を練らないと勝つことができなかったりする。

もとは人魚族であったらしい彼女。死ぬときのセリフの悲しさゆえか、ファンの人気も高い。やはり出雲大社で再登場する。

はみだし情報 今回はいつものようなデータリストのページがありません。まぁ発売後1か月もたっていることだし、いまさら「骨の剣＝攻撃力＋100」なんて載せてもつまんないと思ったわけです。で、そのかわりにちょっと気づきにくいアイテムや、術の使い方をこのコーナーでピックアップしてみました。

乱調

因幡～浪華

攻略リプレイ劇場

『天外II』発売から１か月。編集部にはみんなからのクリア報告が続々と届いている今日この頃だが、今月の情報は浪華まで。先月の山陰地方のフォローも含めてリプレイ形式でご紹介だ!!



イラスト／辻野寅次郎

因幡の国　変なボスが続出!!

さて、先月号では石見の国・暗闇城までをチェックしたわけである。ということは、今月はそれ以降から始めるのが順当なところなのだが、先月の段階では公開できなかった情報がいろいろとあるわけだ(いわゆる規制ってヤツね)。そのへんを追っかける意味も含め、もう一度因幡の国からおつきあい願いたい。

前置きが長くなったがそろそろ本題に入ろう。現時点でのパーティ編成は、卍丸、極楽、絹そしてシロ。カブキはあいかわらず行方不明のままである。困ったもんだ。

近江の大江山で、もういやんなっちゃうほど強い「名無しの十八番」を倒し、どーにか絹を仲間にした卍丸。その絹の力で、天の橋立から大ワープ!!　一気に因幡の国北西の岬へとやってきた。ここで恒例の「三博士、ヨミ様にご報告」のビジュアルが入り、因幡の国の情報がわかる。千年前の戦いで火の勇者が４人がかりで落としたという砂神城、はたしてそこには何が待つのかっ！　てな感じで、いやがうえにも気分は盛り上がる。

ちなみに、ここまでくるのに35時間程度はかかってます。



⬆絹の転移術で因幡の国北西の岬に着いた。とりあえず鳥取村で情報収集＆お買物である。

4人の勇者のこと

鳥取村と豊岡村の２つの村で情報を集める。砂神城に近づくにはかつて因幡を救った４人の火の勇者の力が必要なこと、勇者たちはヨミの怒りに触れクモに変身させられ、この地で息絶えたこと、その力を借りるには因幡の４つのダンジョンに納められた「骨壷」が必要なこと、などがここでわかる。

とりあえず次にめざすべきなのが輪笠村であることもわかるのだが、その前にLマップをあちこち探索してみることにする。「宿木」「乱牛」の術を天狗様からもらい、忍の里を見つけてひと休み。ザコもけっこう手ごわいが、絹に回復をまかせて卍丸と極楽が戦いに専念できるので、意外に楽。4つのほこらの位置を確認してから問題の輪笠村へ。村の洞窟で神主さんを助け、「四神のカギ」を手に入れた。



⬅4人の勇者のメッセージ。しかし誰の声なのかはわからない？

四神のほこらへ

「骨壷」のある４つのほこらは、どの順番で回ってもかまわないらしいので、素直に玄武洞から探索することにする。が、なんとここには百鬼夜行の宝箱が!!　絹とシロもいることだしなんとかなるか？　と思って開けたのが大失敗、惜しいところで百鬼王に敗走してしまった。99匹のザコで消耗してしまったのが敗因である(特に「かけつぼ」が手ごわく、チャレンジする人は注意してもらいたい)。まったく悔しいったらありゃしない。ちなみにこのとき、卍丸37段。もうちょっと修行しよう。とりあえず「黒の骨壷」を入手。「水鏡の兜」も手に入れて、玄武洞をクリアする。



⬅100匹の悪鬼がつまった百鬼夜行の宝箱。開けようか、やめようか？

その後白虎洞、青竜洞、朱雀洞と立て続けにクリア。この４つのほこらは、カギ穴と扉が別の位置にあるため、もうやたらとあっちこっち歩き回ってなかなか大変。ただその間に、ザコとの戦闘を繰り返し順調にレベルアップ。もちろんお金、アイテムともにかなり贅沢な状況となる。中でも特にうれしかったのが、朱雀洞で入手した「黒蜘蛛の剣」と白虎洞で見つけた「石割り斧」。それぞれ卍丸、極楽用の装備なのだが、因幡の国ではこれ以上の攻撃力を持つ武具はないのだ。こういうお金で買えないアイテムというのは、実際の効果以上にありがた～い気がするから不思議なもんである。

閑話休題。４つの「骨壷」を持って豊岡村へと戻る。「骨壷」をそれぞれのお墓に置くと、待望の蜘蛛馬車が復活！　これでめでたく砂神城へと攻めこむことができるのだった。

特殊アイテム情報
折れた銅鉾：「陽炎」の術の効果あり。火多～尾張間の縄文洞で最初に手に入る。
怪刀木枯し：「野分」の術の効果あり。店でも売っているが4400両と高い。密林城内の宝箱の中にもある。

やっとこ砂神城へ

文章にするとえらく簡単なようだが、四神のほこらをクリアし、蜘蛛馬車を復活させるまでに2～3時間はかかっている。暗黒ランがまだ4本も残っていることを考えると、実にとんでもないサイズだね、このゲームは。

砂神城に入るとおなじみ「三博士のごあいさつ」がある。「火の一族には、祖先の霊を敬う気持ちがないのかね」などと失礼なセリフをかましてきやがるのが腹立たしい。ついでに砂神城内のトラップについても、にくったらしく解説して博士たちは去っていく。

さてここからが本題である。ザコをぶちのめしながら3階まで上ると大きな扉がある。これを開かなければ先へは進めないようなのだが、カギがない!! なんつって実はこの扉のカギはわりと簡単に見つかるのだ。隠し場所は、2階の流砂の先にある宝箱の中である。3階の落とし穴(目には見えないが)から落ちれば楽勝で手に入る。これで3階の扉を開き、またまた流砂に乗って地下まで一直線となる。

その地下が広い！ しかもその周囲には水がこんこんと湧きだしている。どーやら、因幡の国の水のほとんどがここに集められているらしい。

地階の北の一角にはボスの間に続く階段が、南西には1階に戻る階段がある。ザコとの戦いでかなり消耗していたので出直すことにし



⬅いちいち人の神経をさかなでする三博士。おまえらのせいだろーが!!



⬆「砂のカギ」を入手。ちょっと考えれば、どうやってここにたどり着くかはすぐわかる。


⬅やたらに広い地階。構造は単純だが、広すぎてとまどう。

て、1階へ。途中にやたらと宝箱があるが、これがほとんどザコが入っている。あーっ、うざったい！ しかし宝箱を見ると開けずにはいられないのが悲しいところである。それでも「七福の玉」と「女王様の服」を手に入れる。

気をとり直してボスとの戦いに挑む。現在卍丸44段。ちょっと苦しいけどなんとかなるか？ と思ったらなんと砂神城のボスは2人組！ あ然としている間に絹が連続攻撃をくらってやられてしまった！ とたんにシロも攻撃してくれなくなり大ピンチ。えーいこの役立たず！ 「赤影」の術と、極楽の「胴締め」そして「七福の玉」のおかげでなんとかバーバラを倒す。とたんにペペは逃げだし、一件落着。あーキツかったぁ。



⬅いきなり絹がやられたっ！ ヒー、シロも戦ってくれない!!

世界最強の男

みごとに砂神城を打ち破ると、砂漠は消え、緑がよみがえる。出雲への道をふさいでいた砂嵐も消えているのだが、その先にはいかにも固そうな建物が建っている。その名も馬鹿野城。『天外I』をプレイした人なら、もう誰が城主なのかはすぐわかるね。そう大門教13人衆のひとり、マントーだ。

しかしこのマントー、頭は悪いがけっこうな強さなのである！「馬鹿」の術を絹がくらうともうOUT。詳しくは下のコラムを見ていただきたい。



⬅またまた三博士。なぜか全員タキシード姿なのだった。


⬆チューブをちぎって追っかけてくるマントー。

ここんとこが好き！
逆襲のマントー2

最強の攻撃魔法「馬鹿」の術を使いこなす強敵マントー。パワーアップ装置をつけたコイツと戦ってもまず勝ちめはない。こーゆーときはさっさと逃げてしまうのが得策である。もちろんマントーは追っかけてくるのだが、そのときパワーアップ装置のチューブがちぎれてしまうので、「馬鹿」の術を2回しか唱えることができなくなっているのだ。こうなるとマントーはただのサルである。

しかし、マントーの場合そんな攻略法よりも、そのセリフやアクションが楽しいのだ。プロモーションフィルムまであるんだもんね。



➡初登場シーン。そーいえば昔のアニメにこんなセリフがあった。



⬅セリフもマヌケだが額の"2"の文字が逆なのもイカス。

特殊アイテム情報
竜神の鉾：「雷光」の術の効果あり。しかし手に入るころには、殴ったほうがいいぐらいの段になっているのであんまりうれしくない。
紅丸の羽織：装備すると、雷系のダメージが1/2になる。近江の白山の中にあるが、けっこう見落としやすい。

出雲の国(その1) 情報集めとレベルアップを

実はほとんどやることがない

爆笑マントーを下して出雲の国にやってきた卍丸たち。またも「三博士&ヨミ」のビジュアルが入るが、ここはけっこうおかしい。サルがダメだったから次は犬だと、三博士も案外おマヌケな性格である。

Lマップに戻ると、橋の向こうに立て札が見える。えーなになに「～一松江村足下人形店一」？　どうやらまた足下兄弟が商売に精を出しているらしい。まったく勤勉なおニイさんたちだ。

松江村に入るとその足下人形店から、いきなり土偶ロボの大群が！　すわ、戦いか？　と思い身がまえると、卍丸たちの前を素通りして西へ進んでいってしまう。しかもその最後尾には三博士の姿。イヤな予感がするなぁ。

さて、土偶ロボの後を追うことはできないので、ほかのポイントを回ろうと思ったのだが、まーザコが強い強い。もうちょっとレベルアップしたいなーと思っていたところへ、百鬼夜行のことを思いだした。現在卍丸48段。今度は百鬼王も倒せるだろう、と因幡の玄武洞へ戻ることにする。

フフフフみごとに勝利！　しかし百鬼夜行だけで20分もかかってしまった。そのかいあって「○の沓」を入手。これを卍丸に履かせると一気に戦闘力がアップである！　ついでに近江の西京洞の百鬼夜行もブチ殺して卍丸は50段に。うーむ順調！

その後、出雲に戻って探索を再開。しかしいちばんのポイントであるはずの出雲大社には渡れないし、火彦山や須佐の風穴も溶岩がじゃまして探索できない。唯一、荒神谷古墳が最下層まで降りることができた。「追風」の



⬆ほんとにえんえんと続く土偶ロボの行進。やっぱり三博士が足下兄弟にお金を払ったんでしょうか？

巻物と「双竜の沓」「梅こけし」を入手する。しかし、この「梅こけし」ってなんなんだろうか？　足下人形店でも売ってたけど。また、さっぱりわけのわからない石碑の文字もいちおうメモしておく。うーん、このぐらいしかやることないのかなぁ？



⬅さっぱりわけがわからない荒神谷古墳の石碑。石見の国にヒントが…。

石見の国 悪逆非道、地獄釜の肉助

シロと生き別れ

出雲から石見へ抜ける縁切洞。ここで別れた者は、今生では二度と会えなくなるという不吉な伝説を持つダンジョンだ。おまけに、



➡縁切洞の中でシロがさらわれた！戦力は大幅にダウンする。



⬅猪目村の子供。荒神谷古墳の謎のメッセージは、これで解けるぞ。

中に入るなり絹も思わせぶりなセリフを口にするし、なんかヤな感じ。しかし、ここを通らないことには話が進展しそうもないので、覚悟を決めて進むことにする。

すると案の定(というのも変な話だが)、シロの姿が消えてしまう。さらに進むと、包丁持ったヒゲデブ・地獄釜の肉助が現れ、オネェ言葉で「シロは預かったわよ。会いたかったら犬神寺までいらっしゃい」ときた。ジョーダンじゃない、と後を追って(その前に「シロの首輪」を手に入れるんだけど)石見の国に入ると、そこは猪目村。肉助も見失ってしまったことだし、情報集めといきますか。

このあたりは石見でもへんぴな場所で、この猪目村のほかには問題の犬神寺があるだけ。その寺のほうから毎晩犬の鳴き声が聞こえるという話だ。ほかにも、言葉遊びをしている子供たち(2人の子供の言葉を組み合わせると…)や、主人が消えて豚がやってきた家など、いかにも伏線という感じの話をあれこれ聞くことができる。特に、ちょっとボケ気味の老人の話はのちのち重要な意味を持ってくる。

そして舞台は、犬神寺へ…。

卑劣なり肉助

ちょっとしたワナとトリックを切り抜けて犬神寺の地下に入った卍丸たち。なんとそこには100体の土偶ロボと地獄釜の肉助、そして無惨にも改造されてしまったシロの姿があった。しかも、肉助は改造シロを卍丸たちにけしかけてくる！　なんて汚いヤツなんでしょうか、これまでのボスはいちおう自分の力で戦いを挑んできたのに、まったく。

結局戦いになるのだが、カンのいい人ならわかるように、改造シロは倒すべき相手ではない。とにかく正気に戻すことを考えるべきなのだ。ほら、あのアイテムを使えば…。

で、詳しいことは書けないが、シロのおかげで肉助のもくろみは失敗し、卍丸たちは待望の土偶ロボを手に入れることに成功する。これで、出雲の火彦山、須佐の風穴を探索できるようになるのだ。ついでに土偶ロボに乗っている間は絹も火炎コマンドで攻撃が可能なので、気持ちよく戦えるのだった。



⬅哀れにも改造されてしまったシロ。普通に戦ったら絶対に勝てない。

特殊アイテム情報
鱗光の衣：装備すると火系のダメージを1/2にする効果がある。越前・押水村の宿屋の息子・三太を助けるとお礼としてもらえる。
大狸の焼物：極楽専用の胴装備。やはり火系のダメージを半分にしてくれる。京の信楽村などで買うことができる。

ブタブタブタ



➡津和野城内の人々も、肉助の魔力によって豚に変えられてしまう。

出雲から須佐の風穴を通って石見の北側にやってきた卍丸たち。ここではなかなかショッキングな事件が起こっている。

先回りして言っちゃうと、首都である津和野町では、地獄釜の肉助によって人間が豚に姿を変えられてしまっているのだ。しかも、ここから逃げだした豚(元人間)は、何も知らないお隣の浜田村の人々によっておいしく食べられてしまっているのである!!　ウゲッ！

しかもこの周辺では豚皮グッズが売られている。これが安くて効果も高いのだが…。や、やっぱり使いづらいよね〜。ちなみに暗闇城クリア後に浜田村に行ってみると、面白い光景が見られます。ウゲウゲッ。

さて津和野城のお殿様は、この事態を大変憂慮されているようで(当たり前だが)、卍丸たちに肉助を倒してくれるように依頼してくる。そればかりか、肉助の弱点まで教えてくれようとするのだが…？

まぁとにかくこのエリアでは、人間の愚かさ醜さをたっぷり見せつけてもらえるのだ。



⬅町の中も豚に変えられた人々でいっぱい。エグイ演出である。



➡保身のために肉助に協力している夫婦。あーヤダヤダ。

ここんとこが最高！

新・カブキ団十郎登場!

暗闇城で肉助に豚にされてしまった卍丸たちを救うのは、あ、もちろんカ・ブ・キ団十郎〜ォ!!　よっ、ジパング一、千両役者!!

てな調子で、世にもドハデな再登場を果たすカブキ。まぁこのシーンのむやみやたらなハデさというのは、なんとも『天外II』的な快感である。

確かに修行を重ねたらしく格段に強くなっているカブキだが、精神的にはまるで進歩していないのが、また彼らしいところである。しかもその持ち物を見ると、なぜか「恋の耳かき」があったりするんですね〜。ったく、いったいどこで修行してたんでしょうかね、この男は。



⬆意味もなく一面の炎を背負って登場する謎の影。その正体は(笑)？



⬇ドトーの復活！　新・カブキ団十郎だーッ!!



⬆「女が呼ぶー」だと。性格のアホらしさにもさらに磨きが。

黄昏洞と足下村



➡とりあえずここまでくれば、あとは上へ上へと進むだけ。

さてさて、津和野町から問題の暗闇城に向かうためには、これまでで最大のダンジョン黄昏洞を抜けなければならない。出入口が8つもあるこの大ダンジョン。ただ抜けるだけでもしんどいのに、足下兄弟がまたも姑息な商売に精を出しているため、いっそう面倒なことになっている。

まぁとにかくあせらずにいくしかないのだが、黄昏洞に足を踏みこむ前に持ち金はすべて預り所に預けておくことをおすすめする。なぜなら、黄昏洞に出現するザコは〝金を盗む〟攻撃が得意なヤツがやたらに多いのだ。おまけに盗んだザコを倒しても、お金は返ってこないので、大金を持って歩くとドエライ目にあってしまう。くれぐれも注意されたし。

また今回も黄昏洞の最短クリアルートは載せられないのだが、ヒントをひとつ。迷ったときはまず地下3階、つまり最下層まで降りること。足下兄弟の立て札を目印にしよう。

ついに肉助と対決

黄昏洞を抜けると六日市村と暗闇城のあるエリアへとやってくる。六日市村は、肉助のためにさらに悲惨な状況におちいっているのだが、そんなことにはおかまいなしに足下兄弟が宿屋を営んでいる。まったくたいしたもんだが、もちろん「羽衣」の術があるので、こんな宿屋には泊まらずにすむはず。

で、いよいよ諸悪の根源(石見だけのだが)、地獄釜の肉助との対戦である。肉助は暗闇城の2階で待っているが、そこにたどり着くには一度3階に上らなければならないのだ。しかし暗闇城のザコは、そうとうに手ごわい(ちなみに卍丸52段)。おまけに暗闇城内の宝箱をすべて開けようとすると、やたらに時間がかかるのだ。たいしたアイテムがあるわけでもないので、肉助を倒したあとで物色しよう。



⬆なんと卍丸たちまで豚にされてしまった。ここから先は上のコラムをどーぞ。

特殊アイテム情報

益荒雄刀：「火天」の術の効果あり。出雲の国の火彦山で手に入る。

秘剣不知火：「軍炎」の術の効果あり。新・カブキ団十郎が装備して登場する。それ以前にも京都で買うことができるが、メチャクチャに高い。

出雲の国(その2)　根の国の真実

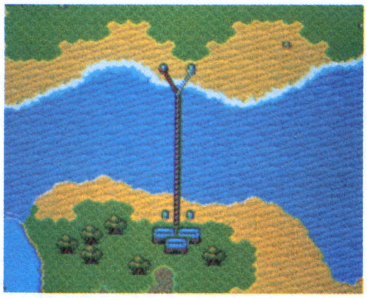
根の島を引っぱれ!

暗闇城を落とし、カブキが仲間に復帰するといよいよ出雲の根の島へと乗りこむことになる(根の島へ渡るための条件は、荒神谷古墳の中の石碑の暗号を解けばわかるのだよ)。

もちろん暗黒ランを斬るための2本の聖剣は卍丸の手の中に。火彦山、左火女山で入手した例のアイテムもそろっているので、あとは松江村に行くだけでいいのだった。

その松江村では、おひさしぶりの百々地三太夫が待っていた。やさしいことに、みごとな最期をとげたシロのお墓を建てていてくれるわけなんですね。イイとこあるなぁ。

シロの墓前にあいさつをすませ、いよいよ大イベント・国引きへと突入。4人の火の勇者の力で、海に浮かぶ根の島がグイグイと引き寄せられていく。ここの演出がまたスゴイ。なんせLマップから村マップ、ビジュアルと切れ目なく動いていくんだから。



⬅なんせたった4人で島を引っぱっちゃうんだから、スゴイ!

で、結果として出雲のLマップの形は大きく変化し(〝地図〟コマンドで確かめてみようね)、めでたく根の島へ歩いて渡ることができるようになる。

しかし、いちばんの目的である出雲大社への道は山にはばまれ閉ざされたまま。いったい、どうやって暗黒ランに近づけばいいの?



⬅国引きを終えたあとの松江村のおじさん。ご迷惑をおかけします。

黄泉平から根の国へ

さて、出雲大社へはまだ行くことができないものの、本土と一体となった根の島に足を踏み入れてみると、ひとつの洞窟が口を開けているのが見える。これが根の国に続くという、黄泉平である。さすがに強力なザコをけ散らしながら不気味な洞窟を進んでいくと、どろりとした水の流れる地底の川が見えてくる。どうやらこれが三途の川らしい。ここを渡るには「送霊の鈴」というアイテムが必要だ。それがどこで手に入るかは、今回の記事をじっくり読めばわかるはず。

ここんとこが泣ける! 根の人々の話



⬅すべてをあきらめたような力ない笑い。彼らの胸中は…。



➡それでも卍丸は暗黒ランを斬るしかない。ジパングのために…。

『天外II』世界で最も悲惨な境遇にある人々、それが根の国の住人たちである。なにしろ彼らは、ただ暗黒ランに命を吸われるためだけに生きているのだ。根の一族でありながら、戦闘に向かないというらく印を押され、逃げだせば仲間に殺される。彼らは、この根の国でただただ死を待つだけの囚人にすぎないのだ。

しかも、出雲大社の暗黒ランが斬られた瞬間、彼らはこの世界から消え去ってしまう運命にある。火の勇者たる卍丸にも彼らを救うすべはないのである。ヨミへの怒りと同時に、自らの無力さも感じざるを得ない。



⬅根の一族も、ヨミが降臨するまでは普通の人間だったらしいのだが…。

そしてその先には、根の一族生誕の地・根の国があった。だが大方の予想を裏切り、そこに住む人々は卍丸たちの敵ではなかった…。悲しみとあきらめが重苦しくのしかかるこの国で、卍丸たちは意外な事実を知る。だが、その神ヨミの謎はいっそう深まるばかり。卍丸たちは根の国を抜け、出雲大社へと向かう。

幽霊ボス軍団

根の国の北側から延びる階段が出雲大社への道。根の国でそう教えられた卍丸たちは、それを上りはじめる。だが、この階段はあの世とこの世とを結ぶ階段。かつて倒したはずの根の将軍たちの亡霊が、次々と卍丸に襲いかかってくる。と、こう書くといかにも恐ろしげだが、みんな一度は倒した相手。こちとらその後も徳を積んでいるわけで、そうそうやられるモンじゃないのだ。登場する亡霊は死神将軍、はまぐり姫、マダム・バーバラ、地獄釜の肉助の4人だが、全員生前の強さのまま。注意すべきなのは肉助ぐらいである。

しかし、ここはある意味で根の本拠地。2本の暗黒ランを守るのが、亡霊ばかりであるはずがない。出雲大社には、強力な根の戦士・ゴズノ王とメズノ王のコンビボスが卍丸たちを待ちかまえている。コイツらは本当に強いので、亡霊たちとの戦いで消耗しているようなら、いったん根の国に戻って休息することをおすすめしておく。



⬆コイツらを倒すことができれば、あとは2本の暗黒ランを斬るだけなのだが…。

特殊アイテム情報　カラクリ服:「山彦」の術の効果あり。石見の犬神寺、浪華の鋼鉄城で手に入る、買うことができない貴重なアイテム。しかもその効果は絶大である。「山彦」の術は浪華まで進まないと手に入らないので、犬神寺で絶対に見つけておきたい。

丹波の国 マリとヨミの決戦の地

またも京都へ



➡春の京都には、異人さんもぎょーさんいてはりますんえ。

暗黒ランを斬ったら京都に行く！　これが『天外II』のセオリーである。出雲の暗黒ランを斬るとジパングは春を迎え、京都の情報(ほかの国もいろいろと変化しているが)も新しいものになるのだ。

あ、書き忘れていたけどカブキが持っている「富くじ三四」は、暗黒ランを斬る前に換金しないと、期限切れになってしまうから注意しようね。もっともこのあたりになると、あまりお金には困らなくなる人もいると思うけど。

そうそう、もうひとつ忘れちゃいけないのが、クリアしたばかりの石見の国。ほかの国につながっているわけでもないのに、暗黒ランの根でふさがれていた場所があったのに気がついたかな？　あのへんを探してみると、ちょっといいことがあるかもよ。

さて、話を京都に戻そう。まず重要情報が集まる貧民区に行くと、ホテイ丸の姿が消えている。まわりの人の話を聞いてみると、彼は兄に会うために丹波から浪華に向かったとのこと。ついでと言っちゃなんだが、6本めの暗黒ランも浪華の国に出現したらしい。

さらに商店区に行ってみると、以前にはなかったヘンな紙が町のあちこちに貼られている。近づいて調べてみると、これが砂神城から逃げだしたデューク・ペペの手配書。ということは、やっぱり再登場するんだろうなぁ。



⬅ペペの人相描き。傘岩仙人の作品に比べると格段にうまい？

ポイント少なし

浪華の国に入るには丹波の国を抜けるしかないとのことで、京から丹波へと進む卍丸。この丹波の国、あちこちの情報から、千年前の戦争でマリ様とヨミが激しく戦った国だということがわかる。どうもその影響で起伏の激しい土地になり、今もってほとんど人が住まない国になってしまっているらしいのだ。

当然集落も少なく、国内には村がひとつしかない。ほかには神社が2つほどあるだけ。


➡丹波の2つの神社の一方、青口神社。ちゃんと「羽衣」で移動できる。



⬅丹波には不思議な泉が多い。効果は体回復、技回復、酸、毒などなど。

ほんとに寂しい国なのだ。

しかも山脈や川が縦横に走っているため、えんえん歩くことになる。もちろんザコのレベルも上がっているので、かなり苦しい旅になるはず。おまけにデューク・ペペも…。

ホテイ丸と合流

デューク・ペペのしつこい追撃(下記コラム参照)をかわし、唯一の集落・鹿の子村までやってきた卍丸たち。この村の宿屋でホテイ丸が火の勇者たちを待っていた。なんでも、浪華へ続く道に砂嵐が吹き荒れていて、越えることができないのだという。

砂嵐っていうとやっぱりアイツのしわざ？と思うと案の定、またもデューク・ペペの登場である。しかも今回はお手製の城・箱庭城をかまえている。まぁ城といっても、ほったて小屋同然の小さな建物なのだが、その内部はもうムチャクチャにザコの出現率が高い！ほとんど2～3歩歩くごとに強力なザコが出現するのだ。卍丸が55段ぐらいあっても、なかなか苦労するので、回復用のアイテムをたっぷり用意しておこう。



⬅箱庭城を突破したあとで、もう一度ホテイ丸に会うと、彼も仲間に。

ここんとこがたまらん！

不屈のデューク・ペペ

妻を殺されたうらみに燃える、砂神城のデューク・ペペ。復讐のため、根の一族さえも捨てた彼は、この丹波の国で四度にわたって卍丸に戦いを挑んでくる。そのしつこさといったら、もうやんなっちゃうぐらい。しかも出てくるたんびに、セリフが危なくなってくるのがコワイ。しまいには「愛してるよ～、卍丸」なんて言いだすんだからたまらない。根の将軍ってほんとに異常なヤツばっかりや!!

さらに箱庭城で追いつめたと思うと、またも逃げだす始末。この先も当分つきまとわれそうな予感がするなぁ。



➡丹波のLマップで待ち伏せするペペ。今や仲間にも追われる身。



⬅何度やられても、再戦を誓って逃げていく。まったく手に負えん。

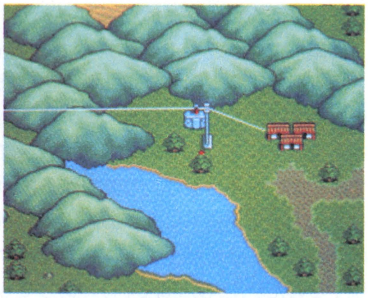
おいしい術情報 敵の知能を下げるという効果がピンとこないせいか、意外に使われない「千湯」「万湯」の術。実はザコバトルには超有効な術なのだ。なぜなら〝知能を下げる〟とはすなわち〝敵のあらゆる行動の成功率を下げる〟という意味。術だろうが特殊攻撃だろうが成功率がガタガタになるのでガンガン使おう。

浪華の国　ドトーのイベントラッシュ!!

神戸村まで

ペペの箱庭城をクリアすると、道をふさいでいた砂嵐も消えて、浪華の国に行くことができるようになる。もちろんホテイ丸を連れていくことも忘れずに。なにしろ彼は浪華で大活躍してくれるお人なんだから。

それから丹波の国の天狗様には何人会っているかな？　少なくとも浪華に入るまでに、



➡有馬～宝塚間を結ぶ渡し箱。なぜか航空警告灯までついている。



⬅三郎の足塚。これはもうどう見たってイヒカがらみのダンジョン。

5人の天狗様に会うことができるはずだよ。

さて、浪華の国だ。この国はこれまでの国とはかなり様相が違っている。なにしろ渡し箱(ロープウェイ)やら地下蒸気(地下鉄)など、ほかではお目にかかれない乗り物があるうえに、大和地方で最もひんぱんに南蛮船がやってくる国なのだ。しかもあちこちにある古代の遺跡「三郎塚」は、火の勇者とイヒカに関わりのあるものらしい。

とりあえず情報を集めながら、ホテイ丸の兄が待つという神戸村へと進むことにする。

最初の村、有馬村から女性ばかりの宝塚村までは渡し箱で移動。宝塚村から神戸村までは地下蒸気が走っている。どちらも料金がタダというのがうれしいね。ザコにもあわずにすむので、すっかり観光気分になる。

また、宝塚村の東には、「三郎の足塚」があるんだけど、ここはすでに姫路城のお殿様が発掘してしまったとのこと。それでも、中にはなかなかいいアイテムが眠っているよん。

危機連発!

⬇この方がキャプテン・エビス丸。「アミーゴ!!」。



神戸村では、なんとイヒカ人が火の勇者を待っていた。渡し箱や地下蒸気もイヒカの技術が造ったものだったのだ。ここで卍丸たちは、千年前の火の勇者・三郎と彼のためにイヒカ人たちが設計した万能戦車「速鳥」の情報を手に入れる。そして「速鳥」の秘密が4つの「三郎塚」に隠されていることも。

さっそく長の言葉にしたがい、「三郎の腹塚」へ向かおうとする卍丸たち。腹塚は淡路島にあるため、港にある南蛮船を借りようとする。その南蛮船のキャプテンというのが、ホテイ丸の兄・エビス丸だった。

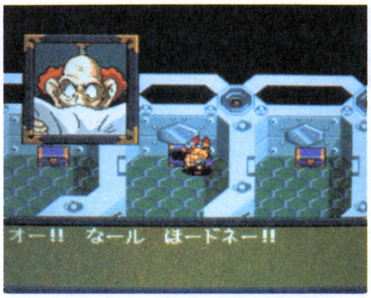
すんなり南蛮船に乗りこむことができた火の勇者一行は淡路島へ。腹塚の中には、速鳥の図面が隠されているのだ。だが、その腹塚の中には、根の一族の刺客・暗殺者三人衆が



➡暗殺者三人衆。「火蛇」を使う"闇の暗殺者"を最初に倒したいところ。



⬅足塚以外の三郎塚には、強力なトラップがしかけられている。



⬅速鳥の図面を読みふけるホテイ丸。宣教師なのになぜか機械に強い。

待っていた!!　この三人衆、ゲーム中唯一の3人組のボスなのだが、なによりツライのがその手数の多さ。しかも「火蛇」「風蛇」などの強化系の術を使ってくる強敵だ。安心して戦うには60段前後は必要だろう(もちろんうまくやればもっと低い段でも倒せるけど)。

さらに腹塚をクリアした直後、淡路島は○○○のため海の底へ！　卍丸たちも海原へと投げだされてしまう!!　速鳥の秘密も海のもくずと消えてしまうのかっ？

万能戦車「速鳥」

あわやおぼれ死ぬところをまたもや三太夫に救われた卍丸たち。気づいたところは、岸和田村。一命をとりとめたのはよかったが、ホテイ丸ともはぐれ、苦労して手に入れた速鳥の図面も失ってしまった！

くよくよしててもしかたがないので、情報を集めてみると、すぐ近くにある堺村に、おかしな外人が流れ着いたらしいとのウワサを耳にすることができた。

さっそく堺村に行ってみると、やはりホテイ丸は生きていた。いや、なかなかしぶといおっさんである(しかしエビス丸のほうは、あっさりお亡くなりになっているのだ。合掌)。しかも堺の商人の財力とイヒカの頭脳を借り、一度見ただけの図面を基に速鳥を造り上げていたのである!!　うーんたいしたもんだ。

さらに残りの三郎塚に隠された3つの「精霊機」を使うことで速鳥をパワーアップさせることができると聞いた卍丸たちは、再びホテイ丸とともに三郎の胸塚へと向かった。



⬅速鳥出陣の図。この時点では地上を走る普通の戦車なのだ。

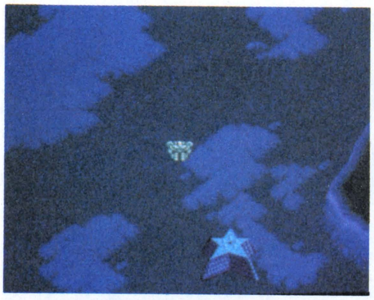
おいしい術情報　石見の国で手に入る「虎王」の術。これは〝仲間のひとりを虎に変身させる〟という術なのだが、虎に変身すると現在の段にかかわらず攻撃力が400近い数値になるのだ。操作がきかなくなるという欠点はあるが、石見～丹波ぐらいのボスにはかなり有効な攻撃法となるぞ。

胸塚で「波の精霊機」を手に入れると、速鳥は水上を進むことができるようになる。次の目標「三郎の手塚」で「潮の精霊機」を入手すれば、速鳥は潜水艦としての機能も兼ね備えることになるのだ。だが最後の精霊機があるはずの足塚は、すでに探索ずみ。足塚の発掘を指揮した姫路城のお殿様が、精霊機を持っているはずなのだが…?

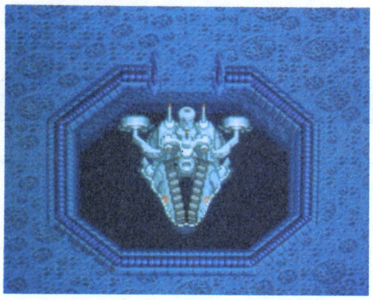
魔海城へ

浪華の首都・姫路への道は住吉大社の暗黒ランから延びる根によってふさがれている。ということは、最後の精霊機を手に入れるには、暗黒ランを斬らなければならないということだ。ひとまず浪華の海底のどこかにある魔海城へと向かう速鳥。

その魔海城はヒトデ形の城。構造は単純だが体を奪うワナが各階に用意されている。もちろんザコも強力だ。そしてその最上階で待っているのは、第6の根の将軍「右のガーニン」。コイツの攻撃力(特に変身後)はハンパじゃない! そのうえ自慢の右手で全体攻撃までガンガン使ってくるので、とにかく防御力を重視するべきだ。「石蛇」「金剛」「城壁」などの術は絶対に必需品である。



⬅「潮の精霊機」で速鳥を水中形態に。海の底にある魔海城をめざせ!



➡魔海城の1階に侵入した速鳥。ここから先はもちろん歩きである。



⬆魔海城城主・右のガーニン。右手1本の力で根の将軍にまでのし上がったというその実力やいかに?

またもデューク・ぺぺ

やっとの思いで右のガーニンを倒し、聖剣・鳥居堂三郎を取り戻した卍丸たち。これで住吉大社の暗黒ランを封印すれば、万事解決…と思ったら大まちがい! なんと根の一族は新たな城・鋼鉄城を用意していたのだ。その城主は、しつこい中年男デューク・ペペ。ホテイ丸を人質にして、卍丸たちをおびき寄せようとする。

しかも鋼鉄城とは、実は巨大な攻撃力を持つ空の要塞だったのだ! 鋼鉄城は、姫路城の誇る5万人の大軍勢を、たった一撃の熱弾で吹き飛ばしてしまう!!



⬆ホテイ丸を人質にとったペペ。新しい城に卍丸を招待したいらしい。目つきが普通じゃねぇよぉ。



⬆改造ペペII。このあと、さらにものすごい姿で登場する。

自軍のあまりの惨状にびびりまくった姫路の殿様は、卍丸たちに「風の精霊機」を渡し、鋼鉄城の撃破を依頼する。速鳥を飛行形態に変形させ、鋼鉄城内に乗りこむ卍丸たち!

さて、鋼鉄城内にはいくつかのトラップが用意されている。まず第一にワープポイント。下手なルートを選ぶとよけいな時間をくってしまうワナ(?)だ。ヒントをあげると、同じフロアにエレベーターがある場合はそれを使うこと、基本的にホテイ丸の後を追いかけていくこと。この2点を頭に入れておけば迷わずにすむぞ。

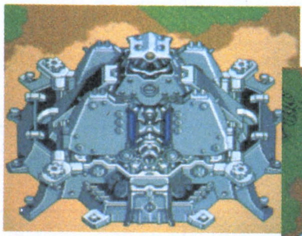
第二にトラップタイル。これは床のタイルの色によって酸、毒、術が使えなくなるという3つの効果がある。パーティ全員が同時にくらうことになるので、「清涼丸」をいくつか用意していくといいだろう。さらにこの城では、3回にわたってペペと戦うことになるので(しかもそのたびにペペは強くなっていく!)、あまりに消耗するようなら、出直すことを考えたほうがいいかもしれない。

ここんとこがスゲェ!

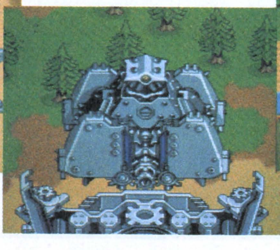
無敵の鋼鉄城

鋼鉄城内で三度にわたるペペの挑戦をはねのけると、なんと鋼鉄城を、乗り物として使うことができるようになる。

さすがに根の三博士が速鳥を参考に造ったというだけあって、その性能は究極的だ。大和地方の国ならどこにでも瞬移(テレポート)可能なうえ、戦闘中に砲撃コマンドを使えば平均1000のダメージを敵に与えてくれる。もうこれに乗っている限り、絶対に敗走することはないと断言しちゃってもいいぐらいなのだ。しかも「電子の手旗」でどこにでも(平地に限る)呼びだすことができるぞ。ちなみに操縦担当は、ホテイ丸だったりする。



⬆堺村の北の岬に完成した鋼鉄城。名前どおり、いかにも固そう。



⬇城が空を飛ぶ! これが鋼鉄城の真の姿だ。



⬆ペペを倒せば、鋼鉄城は卍丸たちのもの。これでもう敵なし!

おいしい術情報 浪華の国で手に入る「星寝」の術。「月寝」のパワーアップバージョンなんだけど、手に入れた時点では誰ひとり使うことができなかったりする。これ実は、安芸の国であるイベントをこなしたあとに絹が使えるようになる術なんだ。それまでは預り所にでも預けておきましょう。

特別企画 二度めの『天外II』はこうして楽しもう

さすがに発売から1か月もすると、感動のエンディングを迎えている方も多いことと思う。しかし、たった1回のプレイで『天外II』が終わった、なんて考えてるキミ！ まだまだ甘〜い。そんなことでは、このゲームのすべてを味わったなどとはとうてい言えぬ！ キミが見逃している『天外II』の楽しみ方を伝授しよう。

PART 1 徹底したアンダーレベルクリアをめざせ!

さて、キミの最終レベル（つまり最後のボスを倒してエンディングを迎えたときの卍丸の段）はいくつだった？ まだクリアしていない人もいるだろうから詳しいことは書かないが、最後のボスは本当に強い。コイツを何段で倒したかというのは、そのプレイヤーの腕を示していると言っても過言ではないのだ。

で、二度めのプレイではゲーム全般にわたってこの考え方を適用する。つまり、制作スタッフが設定した適正な段よりも、低い段でゲームを進めていくのだ。当然経験値稼ぎも最低限にとどめ、お金も戦闘以外の方法で稼ぐ（相場屋とか黄金虫の卵ね）ようにする。

先月号で岩崎氏の戦闘講座でも触れていたように、『天外II』の戦闘は、敵とのレベルの差が非常に大きな影響を及ぼす。したがって、この方法でプレイした場合、ボスをはじめとするすべての戦闘が、ムチャクチャにハードなものになるわけだ。最初のうちは、術は効かない・攻撃は当たりにくい・当たってもダメージがないという三重苦である。

だが、術や奥義そしてアイテムの使い方を覚えていくうちに、それでもなんとか勝てるようになるのである！ これは本当の話。なぜなら『天外II』は術や奥義の複合、アイテムの使いこなし（「七福の玉」や各種の「霊薬」なんてその最たるもの）によっていくらでも有効な戦法を組み立てることができる。もちろん二度めなんだから敵の特性も十分理解しているはずだしね（え、もう忘れた？）。

しかし、これにはかなり高度な頭脳が要求される。なにしろ画面に表示されないデータまで考えなくちゃいけないわけだし、常にギリギリの戦いを強いられるので精神的にも疲れる。だから「ゲームなんて楽なほうがいい」という考えの方にはこの方法はおすすめしない。でも、自分より数段強いはずの敵を知恵と勇気（？）と運をふりしぼって倒したときの快感というのは、けっこう病みつきになる。

そうそう、自分と敵とのレベル差をどうやって知ればいいのかという問題が残っていた。まぁ一度プレイした経験がある人ならだいたいのことは感覚的にわかるとは思うが、より確実に敵とのレベル差を知りたいなら、絹の奥義「予言」を使うのがいちばんてっとり早い。

「予言」は、現在の卍丸のレベルと、そこに登場するザコの平均レベルとの差を教えてくれる。ボスに関してはそれよりもさらに3〜5レベル程度は上だと考えればいいだろう。下の表に各メッセージの意味を載せておいたので、参考にしてほしい。



⬆ザコが出現しない春の京。こういうときには、絹は素直に何も見えないと言ってくれる。

絹の「予言」メッセージ	その意味
血に染まる卍丸が見える〜	卍丸のレベルが出現するザコの平均レベルよりも数段低い。全般的にそうとう苦しい戦いを強いられる。
漆黒の闇の中にうごめく巨大な殺意を〜	卍丸のレベルが出現するザコの平均レベルよりもちょっと低い。このままではボスとの戦いがツライ。
まだ光は見えない…	卍のレベルが出現するザコの平均レベルに等しい。たまには手ごわいヤツもいる。
みんなの心がひとつになれば〜	卍丸のレベルが出現するザコの平均レベルよりもちょっと高い。ボスともいい勝負ができるかな？
迷うことは何も無いわ〜	卍丸のレベルが出現するザコの平均レベルよりもかなり高い。ボス以外の敵とはオートで戦ってもまず大丈夫。
ごめんなさい　今は何も見えないわ	このエリアにはザコが出現しない。

おいしい術情報　新・カブキ団十郎は8つの強力な術を持って戦線に復帰するが、その中でも仲間全員のすばやさをアップさせる「風蛇」の術はおすすめ。すばやさは攻撃成功率や回避率に大きく影響する。わずか9の技で全員のすばやさが上がるのは実においしい。ボスバトルでは「追風」との併用もお忘れなく。

PART 2 全員見つけろ！ 戦災孤児

さて今度はゲームの本筋とは関係のない楽しみ方。今までにも何度かとりあげている情報だが、暗黒ランを斬ったあとでそのエリアをめぐってみると、前にはいなかった山伏さんと子供の２人連れを見かけることがある。

話を聞いてみると、その子供は根の一族に両親を殺され、天涯孤独の身の上。今は、山伏さんが連れ歩いているが、火の勇者たる卍丸に面倒を見てもらえまいかというのだ。

ここで「はい」「いいえ」の選択コマンドが表示され、「はい」と答えると、火多・白川村の卍丸の家にその子供がやってくることになる。

この子供、全部で何人いるのかは教えられないが、片手に余る人数なのは確か。最後の決戦までに全員見つけると、卍丸の家はそうとうにぎやかな状態になるぞ。まぁ別に全員集めたところで、特にいいことがあるってわけじゃないみたいなんだけどね。

それから、この子供たち、なぜか全員女の子で、しかも〝明菜〟とか〝いさ子〟とかアイドルの名前がついてるんだよね。そのうえ、卍丸の家で話を聞くといかにもそれらしいセリフをしゃべってくれたりするのだ。けっこうバカバカしくって楽しいぞ。

最初のエリアの火多・尾張では写真のように法子ちゃんが見つかる。場所は火多の牛首村だ。もちろん１エリアにひとりしかいないってわけじゃないから、こまめに探してみて。

でも、実際に子供たちの世話をするのは、お春さんなんだよね。苦労をおかけします。



➡牛首村の庄屋で、戦災孤児を発見。もちろん「はい」を選ぶ。



➡するとお春さんの扶養家族が一名増えてしまうのだった。

PART 3 どう使う？ 技減らし天狗

こちらも、何回か話題にしているお話。見つけるとうれしい技減らしの天狗様のことである。いったいどこにいるのか？ 全部で何人いるのか？ とまぁ、そのへんのことはひとまずおいといて、キミは一度めのプレイで、どの術の技を減らしてもらったかな？

実はこれ、PART１のアンダーレベルクリアをめざす場合には、非常に重要なポイントになってくるのだ。簡単に言うと、戦闘中の使用頻度が高い術、効果が高い術の必要技値を減らすことができれば、戦闘自体の組み立てやボスバトル時の戦略が大きく変化することになるからだ(あんまり簡単じゃないか？)。

なにしろ「息吹」の術あたりに技減らしを集中すると、必要技値を０まで下げることができる(ってことは最低でも○人はいるってことだよ)。つまりザコとの戦いでは事実上無制限の回復力を手に入れることも不可能ではないのだ。人によっては「城壁」にすべてを投入し、物理攻撃への耐性をアップさせることもあるだろうし、「赤影」を使いやすくしてひたすら数で攻めまくるなんて手もある。

とにかく１回はクリアしているわけだから、二度めには前回と違った術を天狗様に差しだしてみよう。おそらく戦闘パターンが微妙に違ってくるはずだ。もちろん１回めのプレイでは見逃していた天狗様もいるかもしれない。

ひとつだけ注意しておくなら、移動系の術の技を減らすのは意味がないぞ。技値が問題になるのは常に戦闘中に使用できる術なのだ。


➡最初に見つかる技減らしの天狗様は、越前の国にいる。



➡ってことは最低6人は、技減らし天狗がいるってこと…かな？

PART 4 謎のアイテムを探せ！

これは実のところ未確認情報なんだけど、『天外II』にはLマップ上にヘンなアイテムが落ちているというウワサがある。

どうも開発中にデバッグのために「確実にザコを呼ぶ」アイテムや「確実に戦闘から抜けられる」アイテムなんてものが作られていたらしいのだ。そのうちのいくつかをスタッフの某氏がある場所に置いたとか置かなかったとか。いかにもありそうな話なんだが、どこを探せばいいのかは、まったく謎のまま。ま、運がよければ見つかるかもね。

PART 5 すべてのメッセージを聞けるか

膨大なメッセージ量を持つ『天外II』。京都ばかりじゃなくて、いったんクリアしたエリアでもときどき村人や天狗様のメッセージが変化することに気づいたかな？

もちろんそんなことに気がつかなくてもゲームは進められるんだけど、中には意外な事実が隠されていたりすることがあるぞ。たとえば「三博士は実は兄弟で、イヒカ村の長の息子」だとか「はまぐり姫は、人魚族だった」なんて事実は知らない人も多い。２回めのプレイではそんなことにも注意してみたら？

PART 6 全編オートバトルにチャレンジ

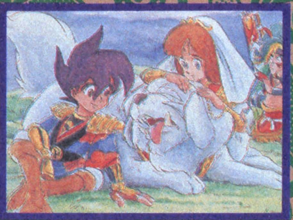
これはPART１とはまったく逆。とにかく卍丸以外のキャラは全員オートに固定してしまうのだ。不確実な術や奥義は全然使ってくれないし、回復以外のアイテムもほとんど使ってくれなくなるので、ボスバトルがムチャクチャに苦しくなることうけあいだ。

かわりにザコとのバトル中にうっかりミスで敗走なんてことはなくなるので、お金や徳は順当にたまっていくけどね。特に術の配置はよく考えないとムダが多くなるので、パズルのように楽しめるかもよ。

おいしい術情報 絹が最初から持っている「城壁」の術。技の消費量が26もあるのでそうポンポン使うというわけにもいかないのだが、卍丸の「静乱斬」や極楽の「突撃」と併用すると、実に効果的だ。こちらは安全なまま、通常の３倍以上のダメージが与えられるのだ。「火蛇」や「力王」も重ねればさらに破壊力は増すぞ。

●てんがいよきょう●

天外余興II



●第19回●

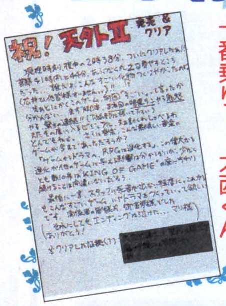
イラスト／辻野寅次郎

広井王子総帥のおコトバ



感謝、感謝。諸君！　『天外II』は我々の予想を上回る超ヒット作品になりそうである!!　3月末の現在、すでに初回プレス分は売り切れ間近との業界筋からの情報も飛びこんできているぞ。実にうれしい限りではないか。感想待ってるよ〜！

王子様のお部屋　平成4年3月31日現在『天外II』クリア報告続々到着!!



一番乗り！　大西くん

報告者

北海道	大西　英一くん	41時間44分
東京都	岩田 守正くん	51時間59分
熊本県	絵神くん	53時間52分
神奈川県	吉川亮太郎くん	60時間17分

ひえ〜ッ!!　な、なんともうクリアかよッ!!!　すごい！　エライ！　ドスコイ！　まいった！　天才！　ぶっとび！　さすが！

でもね、オレたちが2年もかけてつくったんだぜ…。バカ者！　もう一度やれよな!!

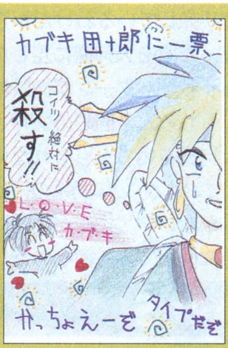
（でもうれしかったぜ！　ありがとう！　広井）

キャラクター人気投票の中間発表だ〜!!

現在のベスト3!

- 第1位　カブキ団十郎
- 第2位　戦国卍丸
- 第3位　絹

4月15日の締め切り前に中間集計を行ったところ、上位3位は火の勇者で占められる結果に。ちなみに第4位は三太夫。極楽とはまぐり姫は同点5位でした。最終結果は来月発表！



神奈川県　はまちさん

⬆カブキ強し!!　ほとんど女性票。伊達男の面目躍如か！



滋賀県　鉄血ビスマルクくん

⬆意外な健闘、はまぐり姫。こちらは男性ファン多し！



⬅主人公卍丸、セリフの少なさが災いしてか、カブキに及ばず!!　はたして逆転なるか？



神奈川県　恵ちゃん

⬅コンスタントに票を集める絹。美少女&不幸なおいたちの黄金パターンの強みか？



岐阜県　戦国卍固めくん

⬇いぶし銀の魅力極楽。もっと票をくれっ！

岡山県　火竜くん



⬆露出度がカギか？　健闘する三太夫。



東京都　岡田博文くん

⬆渋すぎる！　ただ1票の生子法師。

大阪府　倭　日向さん



⬅こりゃまた通好み。ウネウネがかわいい暗黒ランにも1票！

らん外余興　『天外II』発売日の3月26日、新宿、渋谷の量販店では予想どおり行列が発生！　整理券まで配られたそーです。報告者のメチビさんどーもありがとう！　証拠写真を撮ろうとしたらお店の方に断られちゃったそうで、まことに残念です。

ボルテージ高いぞ！ 4コママンガ大発表Part1だっ！

いやーみんなうまいわ。ほんとは来月まとめて発表しようと思ってたんだけど、予定を変更して第1次発表だい。
今後もこのレベルの作品が集まるようなら、定番コーナー化もあるかもしんないぞ。ちょっとばかりスペースとっちゃうのが難点だけどね。

千葉県　桜木智さん



⬆2コマめの2人の表情がイイ。店のオヤジの無表情なサマもいとおかし。

福島県　莫迦くん



⬆コワイ、4コマめが本気でコワイ。続編に期待するぞ。

兵庫県　SCDは日本一くん



➡なんすか…？　ピヨピヨ。さようなら…ピヨピヨ。絶妙の呼吸である。

神奈川県　はまぐり命くん



➡ネタはともかくペンネームがヤバすぎる。ちゃんと姫を入れなさい姫を。

埼玉県　臥竜凪さん



⬆絵、ネタともに今回最もまとまってた作品。はまぐり姫カワイイ。

女王マキのおくりもの

えーん、先月プレゼントをお休みしたら、とたんにハガキが減ってしまったわ。みんな物欲だけで私のコーナーにハガキを出していたのね。ショック！
気をとり直して、今月からまたプレゼントをバシバシさしあげちゃうんだから覚悟しなさいよ。もちろん私のことちゃんと誉めない子にはあげないもんねーだ！
さ、今月のプレゼントはもうすぐ発売の、『天外魔境II』公式ガイドブックよ。もちろん王子様をはじめ私たちのサイン入り！　永久保存版よ！　5名の清く正しい読者の方々にさしあげちゃいまーす。
あて先はP.83を見てねっ！



らん外余興　4月10日のTBS系ドラマ「運命の逆転」。見ていただけましたか？　レッドメンバーはあの番組の打ち上げパーティーに参加。中井貴一さんをはじめ出演者の皆さんも「『天外II』やってみよう」と盛り上がったそうですよん。

寅のイラスト魔境

おハガキ一挙に倍増みんなアリガトーねっ！

★すっかりおなじみベテランコーナー

さぁ大変だ、発売日を過ぎたとたんにもうおハガキの嵐!! 常連新人入り乱れて高レベルの作品がしのぎを削っとります。

おまけにやまださんのように常連へのエールを送る人まで現れる始末。さて、この勢いが続いてくれるとうれしいのですが？



石川県　やまださん





石川県　北川麻里さん

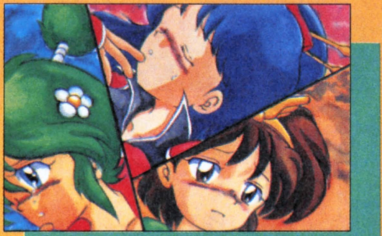








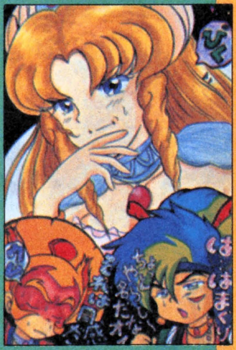
埼玉県　臥竜 凪さん



千葉県　中江 真さん









埼玉県　佐藤雅弘くん



京都府　海野仲道さん



高知県　広井王妃くん

★王子様のお部屋からの乱入!!

グハハハ、総帥権限で乱入してしまったぞ！ 王子様のお部屋へも、ちゃんとハガキは来とるんだもんね。

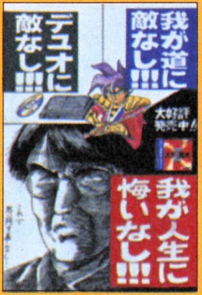
うむうむ、みんな元気があってよろしいぞ。



東京都　グリコーゲンくん



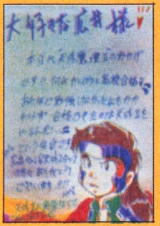
北海道　茶鬼丸さん



大阪府　栄 喜一朗くん



埼玉県　ギャグ太郎くん



神奈川県　11時45分さん



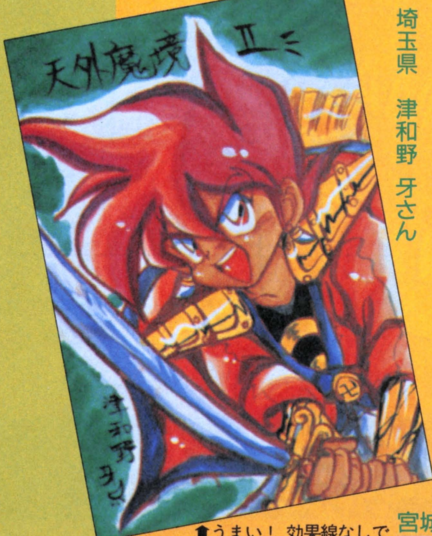
千葉県　桜木 智さん

らん外余興　「運命の逆転」で手タレとしてのデビューを飾った辻野カントク。最近はバイクに凝っているとかで、ヤマハのＳＲをひたすら改造中！ 辻野ファンの女の子（いや男の子でもいいんですけど）は、安全祈願のお守りを送りましょう。

★一般作品正統派イラスト

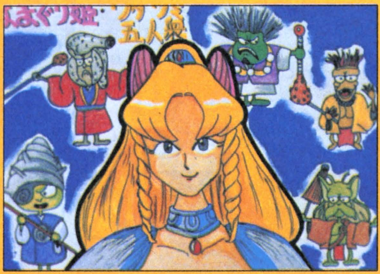
しっかり自分の線で描いている人。絵から元気があふれている人。とにかく思いをこめて描いている人。そんな人たちの作品を中心に集めてみました。こちらを正統派とすると…。

埼玉県　津和野 牙さん



⬆うまい！ 効果線なしでここまで動きがだせれば大したもの。

東京都　光風晴月くん



⬆もう見るからに一生懸命って感じ。はまぐり姫は人気あるねぇ。



東京都　鈴木浩司くん

⬆お久しぶりの鈴木くん。あいかわらず独自のセンスで迫力満点だ。

北海道　茶鬼丸さん



➡こりゃまたコロコロしたカブキ＆菊五郎。ヨイヨイ。

茨城県　伊原那智さん



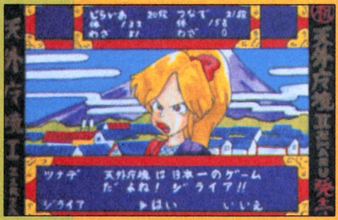
⬅何があったのかうれしそうな絹。レタリングもなかなかいい感じ。

宮城県　稀翠さん

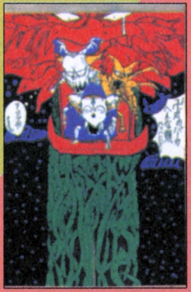


⬆カブキは生まれたときからあーゆーヤツなんだよ。

千葉県　コガマさん



⬆ここまでていねいに描ければ、リッパなもんだよ、コガマさん。



千葉県　中谷泰志くん

➡ハガキ4枚使いの力作。ちっちゃくなってゴメンネ。

岐阜県　奥田勝朗くん



➡チビVSリアル。なんなんだ？

★一般作品パロディイラスト

こっちのほうは、もうとにかく楽しんじゃったもんの勝ちって感じの、お祭り作品。もちろん、どっちが優れているってわけじゃありませんよ。みんないい味だしてます。

北海道　茶鬼丸さん



➡ありゃーまた茶鬼丸さんだ。でも面白いんだよね。

北海道　茶鬼丸さん



⬆おっ 2枚めだよ茶鬼丸さん。サービスだ！

岡山県　桐生 更さん



⬆なかなかいいバランスの三太夫。色もイイぞ。

長野県　太田芳信くん



⬆ありがとう！ 元気、元気!!

大阪府　栄 喜一朗くん



⬆キャー、お下劣！ 絵にするなよ絵に。

愛知県　はがねのこんぼうくん

➡ビ、ビキニパンツがたまらん！



兵庫県　沢村流衣さん



⬆ちょっと不思議な構図。文字も工夫するべし。

北海道　ピエールくん



⬆面白いけど、ヨソのキャラだからなぁ。

秋田県 マサヨシの友人T



⬆それはともかく、後ろの卍丸はなんじゃ！

茨城県　伊原 那智さん



⬅那智さんも2枚め。極楽がカワイソウ。

攻略の最終兵器

監修：広井王子
㊖PCエンジン編集部特別編集

天外魔境Ⅱ 卍MARU 公式ガイドブック

唯一無二の公式ガイドブックが

遂に5月15日に登場



おもな特長

◎くわしいストーリー、ポイント解説付
全17ヶ国+1の全Lマップ&
ダンジョンマップ掲載!!
◎全商店の売りものデータをはじめ、
武具・防具・アイテムなどデータ関連も
あまさずすべて公開!!
◎ゲーム制作メインスタッフも制作に参加
・絵師、辻野寅次郎の描きおろしセル画
・監督、桝田省治の制作ノート
・演出、岩崎啓真の戦闘講座

AB判　176頁　定価1300円(税込)

ハドソン公認

『天外Ⅱ』を100万倍楽しむ本

すべてがこの1冊に!

角川書店

TOKYO DUNGEON

トーキョーダンジョン 暗黒のビジョン

父の殺害というショッキングな事件に巻き込まれたヤクマ。重要参考人として軟禁状態に置かれた彼に、ヤクザの影が迫る。これは、はたして現実なのか、ゲームなのか――。緊迫のサイバーパンクストーリー、いよいよ第２章へ突入！

第2章 サイバースペース



作者／デビッド・L・アーンソン
ロー・R・アダムズⅢ世
訳者／多摩豊　イラスト／★よしみる

題字／禅 石塚静夫

「サイバースペースは、万華鏡の世界だった」

サイバースペースは、光り輝く繊維がおりなす、目にも鮮やかな世界だった。

虹の七色にまたたくあまたのノードの間には、数えきれないほどのきらめく繊維が張りめぐらされている。その模様は光のぐあいで刻々と姿を変え、かすかに色を変えたかと思うと、次の瞬間には星が爆発したのかと思えるほどの輝きとともに大変貌を遂げる。この光の網の目の背後には、無限の暗黒が広がっている。しかし、それも網の目のすき間から、かすかにその存在が知れる程度でしかない。目にも止まらぬ速さで変化する模様は、色と、光と、動きが創り出す、無限のパターンを持った万華鏡の世界だった。

その模様の中を、銀色に光る小さな球が動いていた。1ナノ秒(セコンド)の何分の1という、かけらほどの時間の間に、その球は繊維の間を走り抜け、電子(サイバー)通信(ネット)庁のノードに入っていった。ノードに入ると、銀の球はごく普通の事務員に姿を変え、パスワードを使ってＩＣＥの横を通り抜けた。その事務員は、余計な装飾のまったくない機能的なオフィスを模した電通庁のＶＲの中を、情報端末機器の方に向かって進んでいった。

「さて、お友だちのヤクマくんをなんとかしてあげないと……」

機器の中に入りながら、人影は一瞬考え込んだ。

「たぶん、主任捜査官に緊急連絡を入れれば、ちょっとは時間が稼げるか………」

その頃、ヤクマの家では………。

「はい！　了解しました！」

主任捜査官のイソベは、マイクに向かってそう答え、続いて部屋中にひびき渡るような大声で叫んだ。

「よーし、ここは早急に片づけろ！　いま緊急連絡が入った。当班は現場保存終了しだい、次の目的地へ向かう！　急げ」

主任捜査官はブツブツと不満そうにひとり言を言い、今度はヤクマにほこ先を向け、いかめしい調子で質問を始めた。

「それで、キミ、名前はなんだったかな？」

「ヤクマ、です。殺されたのは父さんで………」

ヤクマは不安げに答えた。

「ここでなにか目撃するか、怪しい物音でも聞いたかね？」

「いいえ」

「じゃあ、いったい誰が我々に通報したんだ？」

主任捜査官は、多少イラ立っているようだった。

「まじめに答えてもらえないかね？　キミはここにいた。そしてキミのお父さんは………」

と、そこまで言いかけたとき、捜査官のマイクがふたたびＢＥＥＰ音を発した。

「はい………まだ現場です………ええ、殺人事件のようです。現在、現場に被害者の息子がおりますが、なにも目撃していないと主張しております………いえ、当班はすでに次の指示をいただいておりますので、彼を本庁に護送する人員はさけません………了解、直行します」

主任捜査官は、ふたたび捜査員の方に向いて声をはり上げた。

「現場作業を終了しろ。そこの二人、ホトケさんを車に積んで解剖にまわせ」

そして、主任捜査官はまたヤクマの方に振り向いた。

「ヤクマくん、キミは本件の重要参考人ということで、しばらくこの家にいてもらうことになるな」

そう言うと、主任捜査官はヤクマの手首にブレスレットをきつくはめた。

「この区域から逃げようとした場合、これが自動的に警報を発動させるようになっている。私たちは緊急の命令でキミを連れていけないが、すぐに庁の方から必要な書類を持って係官が来る。その指示に従うんだ。弁護士に関してもその係官から説明がある。とにかく、絶対にここを動いてはいけない！　いいかね、これはお遊びじゃない。自分の立場がかなり難しいものだということを、肝に命じておくんだ。わかったね？」

ヤクマは黙ってうなずくしかなかった。

片づけを終えると、イソベとその部下たちは車に乗り込んでどこかへ去っていった。そしてヤクマの父の遺体も、車に乗せられて運ばれていった。それはヤクマにとって、思いもかけないみじめな光景だった。

ほんの１時間前、ヤクマは、週末にＧＩＮＺＡで友だちのネイサンと会うことだけを考えていた。ところが、いま、ヤクマの頭の中には、そんなことはかけらほども残っていなかった。

ヤクマの脳裏には、台所で死にかかっていた父の姿、ヤクザのことや自らが襲われた様子を語る父の言葉、金色の戦士の姿、ゲームで使っていた斧、「捜査員が来るけれど心配しなくてもいい」というコンピュータからの謎のメッセージ、捜査員たちの到着、ほとんど容疑者同然の扱い、去っていった捜査員たち、こういった光景が次々に浮かんでは消えていった。父と二人で住んでいたマンションに軟禁状態で一人取り残されたヤクマは、立て続けに起こった事件のことを考えながら、大きく深いため息を何度もついた。

しばらくして、ヤクマは自分の部屋に戻ることにした。

台所に入らないようにして部屋に戻ると、部屋

●前号までのあらすじ●

舞台は近未来のTOKYO。縦横に張りめぐらされたコンピュータネットワークは、もうひとつの現実ともいえる電子世界を作り出していた。

少年ヤクマは、会計士である父ヒロシの死を目撃し、父の口から“本を探せ”という謎の言葉を聞く。ヒロシは得意先のヤクザから盗まれた金の行方を調査していたために殺されたらしい。だが、通報を受けた電子通信庁のイソベ警部はヤクマに疑惑の目を向ける。

TOKYO DUNGEON トーキョーダンジョン 暗黒のビジョン

ではコンピュータのディスプレイがまたもや点滅していた。それは、さらに新しいメッセージがあるという知らせだった。
『まだなにかあるのか!?』
　遠くに去っていくサイレンの音を聞きながら、ヤクマはＶＲヘルメットをつけてコンピュータの前に座った。と、同時に、ヤクマの周囲はまるで雲の中のような場所に変わった。そして、こんなところはいままで見たことがない、と思っているヤクマの目の前に、きらきらしたキモノをまとい、恐ろしい能面で顔を隠した人物が現れた。
「すぐ逃げなさい、ヤクマ」
　その人物は前置きもせず、いきなりそう語った。
「どうして、逃げなくちゃいけないんですか？」
「奴らはある情報を欲しがっている。キミはその場所を知っている。しかし、それがなんなのかは知らない」
「え？」
「時間がない。キミの父は、見つけてはならないものを見つけ、死んだ。私は奴らをここから遠ざけた。しかし、奴らは戻ってくる」
　言っていることはまるで謎だらけだったが、どういうわけか、ヤクマにはその人物の声が魅惑的に思えた。
「あなたが？　でも、なぜ？」
「奴らはそのファイルを絶対に手に入れられない」
　キモノの人物は静かに続けた。
「もし奴らに捕まったら、自分がいなければそのファイルの中身を見ることができないと言いなさい。特別な仕掛けがしてあると。もし危害を加えられたら、ファイルがなくなってしまうとおどしなさい。こう言わなければ、奴らはキミを殺す。そうなれば、私も死んだも同然………」
　ヤクマは、この人物が先ほどのメッセージの送り主だと確信した。
「この前、捜査員が来たらどうすればいいかを教えてくれたのもあなたですね？　あのとおりにしたおかげで、捜査官は帰っていきました。だから、今度もあなたの言うとおりにします。でも、あなたは誰なんです？」
「時間がない」
　能面の人物は続けた。
「早く逃げなさい！　そうしないと………」
　ＶＲヘルメットをつけているヤクマの耳には、マンションの玄関が開く音は届かなかった。
　玄関では、筋骨たくましい人影が静かに扉を開け、ヤクマの家の中に忍び込んできた。そして廊下を進み、男はヤクマの部屋のドアの前で立ち止

ヤクマ—躍馬—



本編の主人公。まじめで元気なサイバーネットの学生。







イツベ —磯部—

電子通信庁（サイバーネット）に所属する主任捜査官。スゴ腕らしい。

まった。彼は、その部屋の中に、白いシャツを着た青年の姿を見つけた。青年はコンピュータに〝つながって〞いて、家の中にほかの人間がいることには、まったく気づいていないようだった。

　男はヤクマの背後に忍びより、両腕をヤクマの首に巻きつけた。そして、力まかせにヤクマをひっぱり、むりやりコンピュータからひき離した。

　能面の人物と話していたはずのヤクマは、とつぜん自分が部屋に戻っているのに気づいた。おまけに、どういうわけだか自分の首は何者かにしめ上げられていた。

「小僧、動くんじゃねえ。俺はファイルがいるんだ、それも、いますぐに」

「ファイルって………なんのこと？」

　ヤクマは苦しげな声で答えた。

「ごまかそうとしたってムダだぜ。おめぇの親父がファイルを隠してたのはわかってんだ。ウチの組長はそれがいるんだよ、それもすぐにな」

　男はそう言いながら、ヤクマの首にまわした腕に力を込めた。ヤクマは咳き込みながら答えた。

「この腕、離してくれればちゃんと答えるよ………」

「妙なマネすんなよ」

　男はそう言うと、ヤクマを放した。床に崩れ落ちたヤクマは、ノド元をおさえ、咳き込みながら息を整えた。

「さて、小僧。俺はヤクザのお仕事をしてる。おめぇの親父とおんなじだ。おめぇの親父はウチの組の帳簿をつけてた。ところが、そこから金がなくなってる。それも、とんでもない大金だ。組長はおめぇの親父が盗んだってニランでる。で、おめぇがその親父をバラして、金を自分のもんにしたか、それともなんか知ってる、このオダさまはそうニランでるのよ。とにかく、まずは金を返してもらわねえとな」

「ファイルとか、お金とか、なんのことだかぜんぜんわからないよ。父さんがヤクザの仕事なんかするはずない。父さんはまじめな………」

　そこまで言ったところで、オダはヤクマの首をふたたびしめ上げた。そして、ひざまずいているヤクマの胃のあたりをけり上げ、さらにきつい調子で続けた。

「おめぇの親父がまじめかどうかなんてのは、どうでもいいんだ、小僧。おめぇが金を返さなきゃ、おめぇの大事な親父がなにしてたか、おまわりにタレこむだけよ。そうなりゃ、おめぇの家の評判はガタ落ちだろうよ。おまけに、あんまり意地をはってりゃ、おめぇさんも死ぬことになる。わかるな？」

　ヤクマはうなずいた。

「さて、それじゃあ金のありかを言ってもらおうか」

　ヤクザは、ヤクマの父の個人的なファイルの中に、盗まれた金に関する情報が隠されていると思っているようだった。情報さえ手に入れば、このオダという男は自分を殺すに違いない。しかし、なんとかしてそれを逃れ、父さんの汚名を晴らさなければならない。ヤクマは必死にどうすればいいかを考えた。

「いいか、小僧。ファイルの中身が見れるコードを言って、ゼニのありかを教えりゃいいんだ。そうすりゃ、おめぇは自由の身さ」

　そう言うと、ヤクザは黙って答えを待った。

「父さんのアクセスコードは教えられないよ」

　ヤクマは答えた。

「そうすればあんたはボクを殺す、父さんを殺したように」

「そいつは大きな考え違いだぜ、小僧」

　オダは答えた。

「男は、ヤクマの首をしめ上げた」

「俺はおめぇを殺しに来たわけじゃねえんだ。金さえ戻りゃいいのさ。けど、あんまり言うことをきかねえようなら、ちっとばかりイタイ目をみてもらわなきゃなんねえけどな」

　オダはその言葉どおり、ヤクマの腕を後ろ手にとってねじ上げた。

「………そんなこと、すぐやめた方がいいよ！　ファイルを開けるコードはボクの正常な状態の脳波に同調してるんだ！」

　ヤクマは痛みをこらえながら答えた。

「もしボクがケガをすれば、ファイルは絶対に開かないからね」

　そう言いながらヤクマは、ヤクザがこのとんでもない大ウソを信じるようにと密かに祈った。

「大ケガをすれば、ファイルそのものが消去されちゃうんだ！」

「チキショウ！　おめぇと遊んでる暇はねぇんだ！」

　ヤクマの言葉を聞いたオダは、心底くやしそうにそう言うと、ヤクマの腕をねじ上げていた力をゆるめた。そして、ここにいてもしかたがないと考えたのか、ヤクマをひっぱって家を出た。

　玄関の外には、一台の電気自動車が止まっていた。オダはヤクマをその車の中に押し込むと車を走らせ始めた。混雑したＴＯＫＹＯの街中を走るには、オダの運転はかなり乱暴なものだった。そして、しばらく荒っぽいドライブをした後、二人はうらぶれた安宿にたどりついた。

　こぎたない玄関にたむろしていたほかの客たちは、二人が入ってきてもまったく気にしていないようだった。ここはヤクザがやってる宿なんだ、ヤクマは即座にそう判断した。

　宿の使用人は二人が通ると頭を下げた。しかしオダはそれを無視して、そのまま安宿の裏手に進んでいった。そして、なにもない壁の前で立ち止まったオダは、秘密のスロットの中に小さなカードを入れた。すると壁の一部がすっと横に滑り、さらに奥へ進めるようになった。

　壁の奥は小さな部屋になっていて、三脚のイスと、最新式のコンピュータ端末が置かれていた。部屋の壁のうちのひとつは、カーテンによって仕切られている。

『あの向こうになにがあるんだろう？』

　ヤクマはそう考えながら、さらに部屋を見回した。しかし、部屋には窓がなく、通気口が天井にあるだけだった。

『とりあえず、外に出られるのはあそこからだけみたいだ』

　ヤクマは、逃げるときに役立つ可能性があることを心にとめておいた。

　オダは、ヤクマを荒っぽくイスのひとつに放り込んだ。

「こいつは無許可のコンピュータポートだ。こいつを使えば、バカなおまわりどもに見つからねえでサイバーネットに入れる。小僧、おめぇ、サイバーネットの外に出たことは？」

　ヤクマは首を横に振った。

「てぇことは、こいつはちょっとしたお楽しみになるぜ。おめぇサイバースペースのことは知らねえだろ？」

　オダは妙に楽しげな微笑を浮かべながらそう言った。ヤクマは、その笑いが自分の死を意味するのでないことを祈った。

「それじゃあ小僧、こいつに〝つながって〟もらおうか。ファイルさえ見つかりゃ、おめぇもおめぇの親父も、どこでも好きなとこに行っていい。だがな、もし見つかんねえときは、おめぇさん、死んだ方がマシだったって思うことになるぜ」

　オダはヤクマの隣に座り、二人はコンピュータにログオンした。そして、オダはヤクマを〝ＴＯＫＹＯサイバーネット〟の外側、すなわちサイバースペースへと連れだった。

　サイバースペースは、ヤクマにとって完全に未知の世界だった。ゲームセンターやＶＲでもさまざまなイメージを経験したことはあったが、これはそれとは比較にならない、筆舌につくしがたいような経験だった。ヤクマは驚きながらも高揚し、



「ひかえめに言っても少女はかなり美しかった」

サイバーネットの外側に存在する世界に酔った。

　その光景は、一言で言い表すと、巨大に光り輝くクモの巣のようだった。光がおりなす模様は、めまいがするほどさまざまに変化し続けた。しかし、二人は、光の迷路の中をなんの苦もなくひとつの場所に向かって進んでいった。

「さて、まずはここが目的地だ。ほかに行かねえですみゃいいんだがな」

　まるで旅行のガイドのように、オダは話し続けた。

「いま通ってきたとこがサイバースペースだ。あの網の目みてぇになってた線のひとつひとつが、おめぇが普通にノードからノードに動くときに使ってる線、ようするにサイバーネットってわけだ。で、これから行くのは、悪名高きハッカーのノードってやつさ」

　オダは愛想のない微笑を浮かべながら続けた。

「いいか、小僧。俺の言うとおりに動いて、余計なことをしゃべるんじゃねえぞ」

　ヤクマは、自分とオダが光を放つノードの中に溶け込んでいく光景を〝見た〟。と同時に、自分たちのまわりに灰色の霧が立ち昇り、足の下に地面が現れるのも感じた。そして、その霧の中からは、なにやら恐ろしげなバケモノが姿を現した。

『なんだ？』

　そう思ったヤクマの目に、長い爪を持ち、頭には角をはやした、緑色の鬼の姿が飛び込んできた。鬼はオダとヤクマに近づきながら吠えたてた。

「虫ケラども、ここになんの用だ？」

　オダは一歩進み出て答えた。

「どっかに行っちまいな。今日のパスワードは〝ＳＨＩＭＡＫＡＺＥ〟。ほら、消えな！」

　オダがパスワードを唱えると、鬼は瞬時に消えた。その後ろには、見事な彫り物がほどこされた大きなドアがあった。

「行くぜ、小僧。早いとこ終わらせちまうぞ」

　オダはさっさと扉の中に入っていった。ヤクマは足早にその後を追った。

　ドアの向こう側は、妙に薄暗く、煙と人が充満した大きな部屋になっていた。

『なんてきたないところだ！』

　ヤクマは一目見るなりその場所が嫌いになった。

　部屋の中の群衆は、数名ずつ、いくつかのグループに分かれているようで、その服装はどれも極めつきに風変わりだった。まるで全員が全員、他人より奇抜なかっこうをしようと努力しているかのようだった。彼らの騒々しいしゃべりかた、服装、部屋、これらのすべてが、ヤクマの感性とはまったく相いれない世界を作り上げていた。

　オダについて部屋の暗い片隅に進んでいったヤクマは、オダの指さしたバーカウンターのイスに腰を下ろした。

「なんか注文して飲んでな。おとなしくして、やっかいごとに巻き込まれたりするんじゃねえぞ。すぐ戻ってくる」

　オダはそう言うと、ハッカーのたまり場の中に入っていった。ヤクマは近づいてくるウエートレスを手を振って追い払った。少なくともいまは、なにかを飲むような気分ではなかった。

　ハッカー！　コンピュータネットワークの世界のクズども。

　ネットランナー！　サイバーネットの盗賊ども。

　こいつらは、サイバーネットを壊すことに喜びを感じたり、それを自分たちに都合がいい場所にしようとしている、まさに犯罪者以外の何者でもない連中だった。

『よりによってこんなとこで、ヤクザのごろつきがなにを探そうっていうんだ？』

　ヤクマには、オダの目的がまったく見当もつかなかった。

　オダは何人かのハッカーやネットランナーに声をかけ、かなり強引になにかを聞き出そうとしているようだった。そしてしばらくして戻ってきたオダは、ヤクマを部屋の隅の静かなところにひっぱっていった。

「小僧、ここでおとなしく待ってな。どうも、サイバーネットの様子がおかしいみてぇなんで、ちっと調べてくる」

　オダはそう言ってふたたび歩き始めたが、振り返ってヤクマにクギをさした。

「俺はずっとおめぇを見張ってるからな、おかしなマネすんじゃねえぞ」

『ヤクザがなんでサイバーネットのことを気にかけるんだ？』

　ヤクマはいよいよオダの行動の目的がわからなくなった。

　ヤクマは、オダが戻っていった人込みの中に、自分と同じ年くらいの一人の少女がいることに気づいた。彼女はネットランナーたちの中で、きわだって目立つ存在だった。ひかえめに言っても、少女はかなり美しかった。

　その少女に目をとめたのか、オダは歩く方向を変えて彼女の方に近づいていった。少女の取り巻きのネットランナーたちは、ヤクザが近よってくるとすっと道をゆずった。オダは少女を部屋の片隅にひっぱってゆき、そこで二、三、言葉を交わした。しかし、ヤクマがいるところからでは、遠すぎてなにを話しているのかは聞こえなかった。

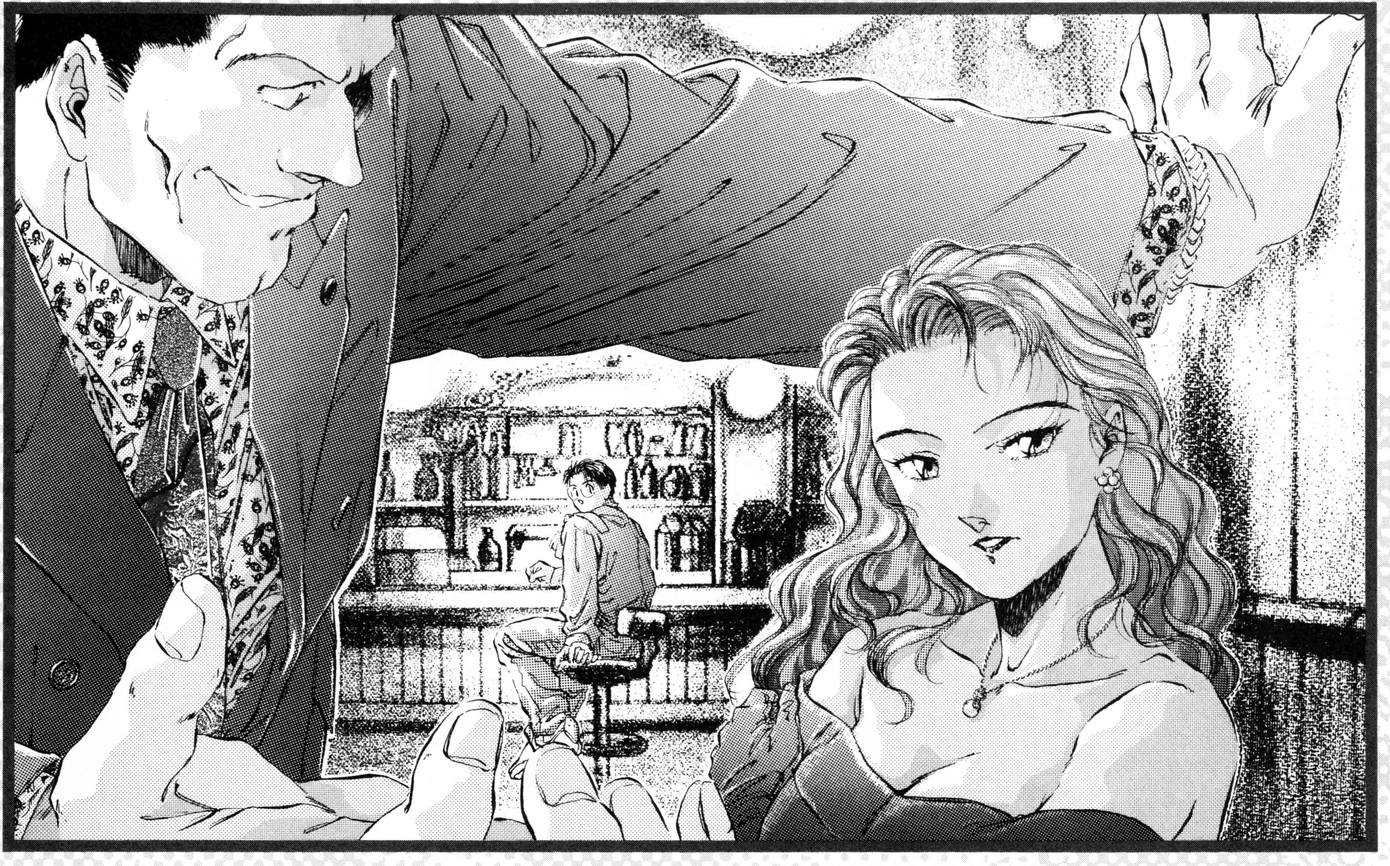
　少女がオダのことを怖がっていないのはすぐに見てとれた。彼女には、オダの乱暴な振る舞いもなんの効果もないようで、オダはほんの少ししか彼女と話さなかった。しかし、少女を放してふた



オダ―小田―

自称〝ヤクザのお仕事をしてる〟男。かなり雑な性格。

TOKYO DUNGEON
トーキョーダンジョン
暗黒のビジョン



たびヤクマの方に向かってきたオダの表情は、まるで小鳥を捕まえて満足している猫のような残忍な微笑を浮かべていた。

ヤクマは少女の方を見つめ続けた。すると、一瞬、ヤクマと少女の目があった。ヤクマは、その少女には、なにかほかの連中とは違うところがあるような気がした。しかし、次の瞬間、オダがヤクマの前に立ちふさがった。

「さて、小僧、用はすんだぜ。ウワサじゃすげぇハッカーがいて、そいつが外国の組織とつるんでウチの組をつぶそうとしてるらしい。おめぇの親父は外人の仕事もしてたんじゃねえか？」

ヤクマは、もうオダの言うことには耳をかさないつもりでいた。自分もあの少女のように、オダを恐れないようにしよう、そう思ったのである。オダはヤクマの態度が変わったのを感じとったが、相変わらず続けた。

「おめぇサイトウっていうコンサルタント、知らねえか？　ネットランナーどもの話じゃ、そいつは秘密のコンピュータファイルをいくつも持ってて、そん中にゃあ組の金に関係あるもんもあるらしい。どうだ、聞いたことねえか？」

ヤクマは首を強く横に振った。

「おめぇの親父はウチの組を売った、そうだろ、このガキ？」

オダはヤクマの手首をきつく握りしめ、前へおしたてた。

「なんにしろ、もうおめぇみてぇなお荷物を連れて歩かなくてよくなったぜ。あとはサイトウのとこ行って、もらうもんもらってくりゃしまいだ」

そう言うオダの口元には、悪魔のような微笑が浮かんでいた。

ハッカーのノードから外に出た二人は即座に霧に包まれ、サイバースペースの中を漂って別の小さなノードの中に入っていった。そして次の瞬間、ヤクマは自分が最初のヤクザの宿に戻っているのに気づいた。彼らはサイバースペースから普通の世界に帰ってきたのである。

意識が戻るやいなや、オダはイスから立ち上がった。そして、隠し持っていた細身のナイフを抜き放ち、ヤクマの方にゆっくりと近づいてきた。ヤクマは、そのナイフの刃に気をとられて、金色の光を放つ人影がオダの背後で動いていることにはまったく気づかなかった。もちろん、オダ自身も背後の人影には気づいていなかった。

ヤクマはイスから逃れて、コンピュータのワイヤーをぶら下げたまま壁まで後ずさった。そしてオダがナイフを振り上げた瞬間、ヤクマはあたりにかすかにジャスミンの香りがすることに気づいた。

(第3章へつづく)

センダイ―千代―

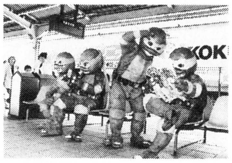


ネットランナーの中で一目おかれている少女。その正体は？

MEDIAMIX INFORMATION メディアミクスインフォメーション

ニンジャタートル 東京各地に出没

4月29日から、ニュー東宝シネマ1ほか東宝洋画系で公開中の、『ミュータントニンジャタートルズ2』。それに先がけて、4人の亀忍者たちが、東京を見にきちゃったぞ！まだまだ東京見物するらしいんで会えるかもネ。



ECCコンピュータ学院の「RPGシナリオコンテスト」

3月5日に行われた最終審査発表会で、グランプリ「人魚達の冒険」以下、16作品が選ばれた。"自分だったらこんなゲームを作るのに…"を合言葉に集まったシナリオはどれも力作ぞろい。これからの発展に期待が持てるね。



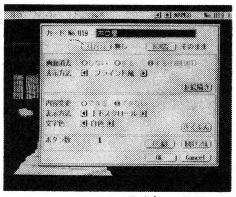
「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」卒業式行われる

3月のおわり、明日のゲーム界を支える、若い人たちが「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」から旅立っていった。SPGで有名なヒューマンの主催するこのスクール。ゲームスクールでは最も古く、多くの卒業生がいる。



キミにもAVGが作れる「アドベンチャーツクール98」

アスキーから3月19日に発売された、このソフト。誰でもアドベンチャーゲームが作れるスグレもの。対応機種はPC98シリーズ。¥4,800で発売中（税込）。テキストつき。



⬆プログラムの知識なんか、なくてもダイジョウブだ。

「RPGゲームマスターになる本①」発売

主人公になりきれちゃうプレイヤーもいいけれど、TRPGでは、やっぱりゲームマスターを目指したい。そんなキミにピッタリの本がこれだ。読んだらすぐ遊べる体験用サンプルシナリオもついて、¥1,980（税込）で発売中。



⬆マイクロデザイン出版局から発売。

ロールプレイングBooks「ブランディッシュ ストーリーブック」

パソコン版で大人気のA・RPG『ブランディッシュ』が、小説になったぞ！オールカラー、イラストいっぱいなので見てるだけでも楽しいぞ。もちろん内容だって保証つき。マイクロデザイン出版局より¥1,980（税込）で発売中。



⬆カラーでお見せできないのが残念。

本格ホラー映画登場「ヘルハザード」

笑う子も泣く、血も凍る。人間を生き返らせることに、とりつかれた男を中心に、さまざまな人々がうける恐怖。「バタリアン」で、世界を驚かせた、あのダン・オバノンが贈る「ヘルハザード」。新宿東映パラス3、高田馬場東映パラスにて上映予定。



⬆5月上旬ロードショー決定。

ビデオ「ドラゴンクエスト―ダイの大冒険―」誕生編3・4

お待たせしました。あの感動をもう一度ということで、「ドラゴンクエスト―ダイの冒険―」がビデオで登場だ。今回は誕生編の3と4が発売だが、アバンのファンには絶対見逃せない内容だぞ。初回限定、5月22日発売は、2巻で¥10,000（税別）のお買得だ。



⬆日本エイ・ブイ・シーより。

LD「快傑ライオン丸」予約受付中

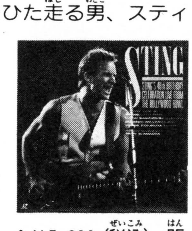
去年の12月に発売されたLD「快傑ライオン丸」。いよいよ後編の登場だ。風の章に続き光の章。まさに主題歌どおりのネーミングだね（わからない人が多いかナ）。予約限定販売でアスク講談社より発売だ。



⬆問い合わせは☎03−3267−7341。

LD「スティングバースデーコンサート」5月25日発売

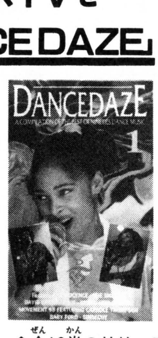
ロックとジャズの合体を夢見て、世界のトップ・シーンをひた走る男、スティング。彼の40歳の誕生日記念コンサートが、LDで登場だ。彼の足跡をたどる19曲を収録、合計110分のお買得アルバムだネ。



⬆¥5,800（税込）。販売は日本エイ・ブイ・シー。

イギリスのダンスTVをビデオ化「DANCE DAZE」

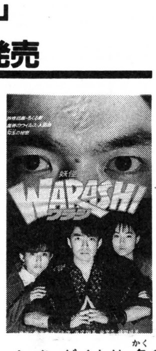
ミュージカルもダンスもファッションも、今はロンドン発が、あたり前。そんなイギリスからダンスミュージックビデオが上陸だ。一歩、先行くキミのためのビデオになるだろう。ポニーキャニオンより。



⬆全10巻のリリース予定。今回は1～4。

「妖怪伝説ワラシ」5月21日ビデオ発売

SFXホラードラマ「ワラシ」。TBS系で深夜に放映していたので、知っている人も多いだろう。3月で終わっちゃったけど、今度はビデオで復活だ。また、美童たちの活躍が見られるぞ。



⬆バンダイより、各3話90分で発売予定。

GAME MUSIC おっかけ最前線 第35回

ゴールデンウイークは、家でねっころがってGMを聴く……。たまにしか取れない連休だからこそ、こうして家でGMを聴きたいのだ。

ヒューマン・スーパーF²

東芝EMI／発売中／¥2,500（税込）

ヒューマンの『スーパーファイヤープロレスリング』と『スーパーフォーメーションサッカー』のカップリングCDが発売されたぞ。SFCの音源を駆使した迫力のサウンドを聴こう。



BLIND SPOT／S.S.T. BAND

ポニーキャニオン／発売中／¥2,800（税込）

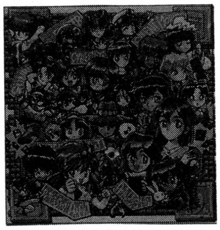
S.S.T.BAND初のオリジナルアルバム。「WAVE MOTION」ほか、S.S.T.の“こだわり”を感じさせる全10曲を収録。



GAINAXゲームコレクション

ガイナックス／発売中／¥3,000（税込・送料別）

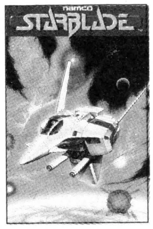
大人気のパソコンゲーム『プリンセスメーカー』をはじめ、7作品のGMを収録。このCDは通販のみの販売なので、「絶対欲しい！」というキミは下記まで問い合わせてね。



VIDEO スターブレード

ビクター音産／発売中／¥4,900（税込）

ゲームセンターで人気の高い3D・STG『スターブレード』の、オープニングからエンディングまで、その魅力を余すことなく収録したビデオが登場。巻末のキャラクター紹介はファン必見!!　LDも同時発売中だ。



GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
4/22	ヒューマン・スーパーF²	CD	東芝EMI
4/22	ルナ～ザ・シルバースター	CD	東芝EMI
4/29	BLIND SPOT／S.S.T.BAND	CD	ポニーキャニオン
5/21	MIDIパワー・X68000コレクション	CD	キングレコード
5/21	nouvelle vague／ZUNTATA	CD	ポニーキャニオン
5/21	餓狼伝説・LAST RESORT／SNK	CD	ポニーキャニオン
6/21	矩形波倶楽部　サウンドロコモーティブ（仮）	CD	キングレコード

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
4/21	スターブレード	VIDEO	ビクター音産
4/21	スターブレード	LD	ビクター音産

おたより募集

このコーナーでは、みなさまからのおたよりを募集しております。GMに関することならなんでもOK！　下のあて先にドンドン送ってくださいね。よろしくーっ！

おたよりGO!GO!

今月もおたよりGO！ GO！いってみよ～っ！

「アーケード以外のGMで、何かオススメのGMってありますか!?」（東京都　ステイルくん）　X68000の『ジェノサイド』がオススメ。このGMは、最高に熱いっスよ。続編の『G2』も◎！



⬆愛知県　遠也さん　バルログのアレンジが好きとは、なかなか「通」ですね。『餓狼』のカポエラの曲を聴いて、バーモ◯トカレーのCMを思いだす……（笑）。

➡北海道　ピエール瀧セナくん　『斬』はノーチェックだった～！　今度聴いてみますね。

⬇東京都　秋本麻弥さん　やっぱ『FFIII』でしょう！『IV』も悪くはないけど……。







⬅広島県　TOMさん　「きさ～らの親玉ン所へ連れてってもらお～か？」のセリフがイカす。『飛竜』は僕も好きです。

GMあらかると 第30回

『キャプテンコマンドー』で1面ボスが見えたら、画面の左はしで待とう。するとボスが動き出して、1面の曲のままボスと戦えるぞ。しかも、そのままボスを倒すと、面クリアの曲が……!?

「GAINAXゲームコレクション」の問い合わせ先／☎0422-22-1980（月～金曜日　PM12：00～PM7：00）
おたよりのあて先／〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「GM」係

P CIA
PC Engine hardware Central Intelligence Agency
PCEngineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

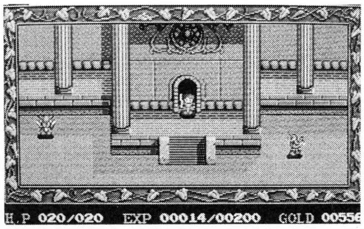
目標どおり平成4年3月まででCD-ROM²の出荷台数が累計で100万を突破した。その記念として、今後のPCエンジンの展開を考えてみよう。

CD-ROM²、ついに100万台突破!!

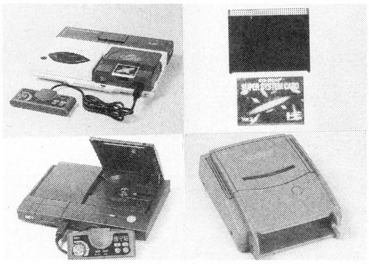
NEC HEの発表によると、平成3年度末までのCD-ROM²（含むスーパーCD-ROM²、DUO）の累計出荷台数が、公約どおり100万を突破した。内訳は旧CD-ROM²が約60万台、スーパーCD-ROM²が約10万台、DUOが約30万台だ。これはいわゆる出荷台数なので、実際に家庭に届いているのはここから在庫の数を引いたものになる。しかし、3月26日に発売された『天外魔境II』が前評判どおりの売れ行きで、DUOやスーパーCD-ROM²が台数を伸ばすのを助けている。販売台数で100万を達成する日も近いだろう。

思えば、ここまでになるのはそれほど楽ではなかった。'88年12月に『ファイティングストリート』、『No・Ri・Ko』と同時に発売された旧CD-ROM²は、ソフト開発のほうが技術的に遅れぎみで、台数も伸び悩んでいた。

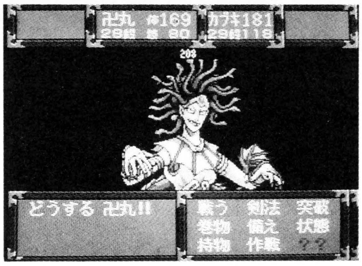
そこに登場したのが、CD-ROM²の実力をいかんなく発揮した名作『イースI・II』だ。その後CDのヒット作は順調に出て、またバッファRAM増強の新機種、一体型のDUOなどの発売で売り上げを伸ばした。



⬅今でもロムロムと一緒に買う人が多い『イースI・II』。



⬅CD-ROM²ファミリー勢揃い。キミはどれを持っているのかな?



⬅100万台突破に大きな役割をはたした『天外魔境II』。

PCエンジンは今後どのように発展していくのか?

目標台数は突破したけれど、家庭用ゲーム機の状況は、PCエンジン＋CD-ROM²にとってあまり明るいとはいえない。なにしろライバルのMDには、すでにCD-ROMドライブ（および一体型）が発売され、PCエンジンで人気だったゲームの移植も多い。SFCでも'93年中にドライブが発売される予定だ。

いままでPCエンジンだけにあった、ハードの面での大きな特色がひとつ減りつつあるわけだ。『天外II』クラスのゲームが次々と出てくれれば、他をグーンと引き離せるだろうけれど、1本にかかる制作期間が1年半では、それも難しそう。とりあえず今は『天外II』が今後のCDソフトにどんな影響を与えるかを注目していたい。ソフトの標準レベルが上がるのも確実だろう。そして、『天外II』を超えるソフトも……。

PCエンジンの産みの親
後藤富雄氏



PCエンジンのCD-ROM²システムは、過去3年間で100万台という、全世界で最も普及したCD-ROMプレイヤーとなりました。この実績を踏まえ、「'93年度末PCエンジンCD-ROM²システム累計出荷300万台」を目標に、PCエンジンDUO、スーパーCD-ROM²、コアグラIIを始めとするハードと、ソフト分野における一層の努力をして参ります。

『イースI・II』『天外II』
岩崎啓真氏



最初の頃には「CD-ROMは何でもできる」みたいな夢物語が雑誌にもユーザーにも蔓延していて、どうなることかと思いましたが、100万を突破したということは現実になっても魅力のあるものなのでしょう。

CD-ROMといえば大作というイメージがありますが、今度はその機能を違うモノにいかしたソフトで、新しいCD-ROMの世界を作りたいと思っています。

ハッカーのPCエンジン第3弾はRPGだ!!

基本に忠実なダンジョン型

PCエンジン用ソフトは花札、麻雀とHゲームの定番といえるものを出してきたハッカー（ブランド名はゲーム・エクスプレス）だが、今回の作品『レディソード』（7月中旬発売予定／価格￥9,800）はダンジョンタイプのRPGだ。呪文やショップなどがないため全体に単調な感じだが、オートマッピングや、記憶した場所に瞬時に戻れるアイテムなど、迷宮探索をしやすいような工夫は凝らされている。オープニングデモも良くできていて、いわゆるオモテのソフトに迫るデキだ。

難点をいえば、パワーバランスがきつめで闇雲に突き進んでいると死にやすい点かな。

リアルなグラフィックがいっぱい

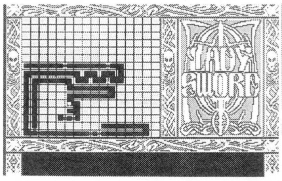
肝心(?)のギャルグラフィックは取込画像をドット修正したもので、かなりリアルなタイプだ。しかし、一方でゲーム中に出てくるモンスターや剣士、老人などの絵はアニメ調のもので、ビジュアルシーンとゲームシーンの間にかなりの違和感がある。アニメ調ならアニメ調、リアルタイプならリアルタイプに統一したほうが良かったのではと思う。が、それを除けばグラフィックの質は高いほうといえるだろう。面が進むとヒントをくれる生首が少しずつ崩れてくるあたりも、不気味な雰囲気をうまくかもし出している。



⬅主人公は伝説の「レディソード」を手に入れるため、老翁の娘を助けるため危険の待つ塔に入っていく。



⬅治療魔法はないが、戦闘中に防御を選択することで少しずつHPを回復させられる。相手が弱ければの話だが。



⬅第1層で手に入るあるアイテムを使うと、今まで歩いた部分のマップが表示される。こいつは便利だ。



⬅助けを求める娘。各層のボスを倒すと、この娘たちを助け出せる。なぜ服を脱がされているのかは謎。

©GAMES EXPRESS

第9回 ハード学問ノススメ ビットとバイト

天はハードの上にハードを作らず…

今月はゲーム情報誌でもときどき間違って使われることのあるビットとバイトについて講義しよう。ビットというのはデジタル情報の最小単位で、2つの状態のどちらなのかを表すことができる。たとえば電源スイッチのようなONとOFFだけのものを想像してもらえば良いだろう。それに対してバイトはビットを8つ分合わせた単位で、その組み合わせで256種類の状態を表すことができる。シューティングゲームの残機などは1バイトで表されていることが多い。裏技などで0から1減らしたりすると、255になったりするのはそのためだ。また、バイトは通常0から9の数字とAからFの英字を組み合わせた16進数で表示される。裏技のコマンドなどにこれらの英字がよく登場するわけだね。

ゲーム機では、ビットは主にカセットやHuカード、バックアップメモリの容量、バイトはCD-ROMの容量を表すときに使われている。

Let's get together and have fun!

GOHIIKI NETWORK

ごひいきネットワーク

Ride on GOHIIKI NETWORK!!



チャチャチャーン！　デザイン一新
気分一新！　私たちも花の高校2年生♡
装いも新たにNEWごひいきNWが発進だぁ!!

MACはなくなってもごひいきNWは
健在！　みんなも新たな気持ちで、ガン
ガンおハガキだしましょーっ!!　待ってるよん♡



RPGファンクラブ

やったぜ!!　とうとう『サークⅠ・Ⅱ』移植決定！　今までどれだけPCで遊べなくて悔しかったことか。それに『Ⅰ』『Ⅱ』がひと組になるっていうからうれしいのなんのって。やっとサーク・ワールドが楽しめます。移植希望、がんばっていたかいがあったというものです。このソフトでは、移植に加えてCDならではのビジュアルや演出など、大いに期待しています。特に声はどうなるのだろう？　ラークやフレイ、ピクシーやリューン、みんなそれぞれあった声になると思うのですが…。できあがるのが楽しみです。　（福岡県・ゼリス平）

望美（以下望）　パソコン版の超人気ゲームの移植ってゆーことで、多方面から歓喜の声を耳にする今日このごろです。でも秋まで待つのはつら〜い!!　ゼリスくんのＩＤはＹＹ0141。

みなさん知ってのとおり、PCエンジンからは、いいRPGソフトがいろいろでています。『桃伝』シリーズや『モンビット』、『天外Ⅱ』ほか、これからも、『サイレントメビウス』などなど。でもみなさん覚えていますか？　PCエンジン最初のRPGをっ！　そうそれです。『邪聖剣ネクロマンサー』です!!　RPG好きの人や、旧PCエンジン（白いやつ）を持っている人ならだいたい持っていることでしょう。僕も当然このゲームを持っています。あれは、小学校4年生のころ、友だちの家に行ったら、この『ネクロマンサー』をやっていました。それを見て「こ、これはおもしろすぎる!!」と思い、誕生日プレゼントとして、旧PCエンジンと『ネクロマンサー』のカードを買ってもらいました。それからも、友だちの家に行き、2人で攻略しあってきました。そのかいあって、最後の強敵ボス・アサトーズを倒すことができました。さあ、みなさん、やりたくなってきたでしょ！　部屋の奥底に埋まっている『ネクロマンサー』をだしていざ出陣——っ!!　（埼玉県・コアグラ3・TK0120）



⬆北海道・藤田恭兵　イラストというよりマンガっぽい。すごく上手ね。ＭＦ0156を。



⬆宮城県・瑩皐淞　ちょっと雰囲気違うけどカワユイ。ＳＡ0157。

望　昔ハマったゲームを懐古するってゆーのもけっこーハマるんだ、これが！　突然やりたくなっちゃうのよね。あたしもPCじゃないけど、ときどき『ドラクエ』をひっぱりだしては楽しんでるよ。500円を！

うーむ、PRGではやっぱり『天外』しかないでしょう。このゲームは、どんなに心のすさんでる人でも感動にひたらせてくれる。しかもキャラクター1人1人にきちんと性格づけしてあり、身近に感じる。こんな人がいたら楽しいのになぁ、なんて思いつつ、先に進めていくうちに、新しい出会いや別れ、そして友情…ああ、書いていたら感動がこみあげてきて、今にも涙がこぼれてしまいそうな気がします。このようなゲームの『Ⅱ』がでるなんて、また僕は毎日のように感動にひたることができます。ああ…どうもありがとうございます。広井王子様。『天外Ⅱ』がでることを1日1日楽しみに待っています。いくら日を延ばしてもかまわないので、いいゲームにしてください。　（東京都・佐藤卓海・TS0110）

望　さてさて、3月26日に発売された『天外Ⅱ』はいかがだったかな？　期待したとおりだったでしょうか？　感動の日々を送っていることと思います♡　感想、また送ってね。500円。

ついにPCエンジンのCD-ROM²にホラーゲームがでる！　なぜ今まで、でなかったのか不思議なくらいだ。ホラーゲームとCD-ROM²の相性が最高なのは、TOWNSの『サイキック・ディティクティブ』シリーズで証明されているのに。だからこの『ラプラスの魔』の移植決定は非常にうれしい。そしてこれを機にファンタジー、SFと並んでホラーゲームをメジャーなジャンルとするのだ！　（長野県・明日間晋・TM0035）

望　中世ヨーロッパ風の館を舞台に繰り広げられる『ラプラスの魔』、パソコン版は残念ながら知らないんだけど、コミックスの単行本では読んだことある。PC版では3D画面の大迫力らしいから、今から楽しみだね。500円を！



イラスト／パディ小暮

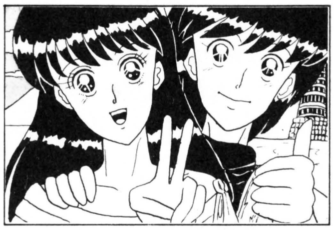


キャラクタ追っかけ隊

誰が何といっても、誰に何と思われても、キングボンビー様こそ、最高のキャラクターだ!! あのふてぶてしい口調、強烈な顔、不気味な衣装、どれをとってもこれほどすばらしい（?）キャラクターなどほかにはいないだろう。『桃鉄II』をすると、よく理解できるだろうが、キングボンビーのすごいところは、その容姿ではなく、その行動にある。「サイコロ10コ×○○○万円捨ててくる」、「サイコロ2コのでた目だけ物件を売ってくる」など、こいつひとりでゲームを盛り上げてしまうところがすごい!! 今までトップでも次の月には最下位になってしまうということも簡単なのだ。しかもこのキングボンビーを上手に利用すれば、最大の武器にもなる。これまで勝手なことをずらずらと書いたが、やっぱり、キングボンビー様は最高にして最低のキャラクターだと思う。

（富山県・末永輝雄）

江理子（以下㊡） キングボンビーについてのおハガキはこのほかにもたくさんきてました。特に４月号のモアイくん（おたよりコーナー）みたいな"不幸な出来事"ネタが多かったけど。でもなんだか、憎めないのよね〜。ＡＳ0142。



⬅高知県・広井王妃　アドルとフィーナかな。あだち充さんの絵に似てるかななんて。ＴＹ０１５８。

初代主人公のバーンもいいですけど、誰か忘れていませんか？ え、わからない？ それじゃあもう一度、小説の『ロードス島戦記』を、じっくりじっくりじっくり読んでみてくださいな。それでもわからない？ ではいいましょう。それは、オルソンその人です！ 鈍感だけがとりえのバーン（こんなこといったら、ディードが怒るかな？）と違って、本当のバーサーカーだし、レドリックにシーリスをとられてしまった悲しいオルソンくん。もっとも死んでしまったのだからしかたないが。何？ ダメ？ それなら２番めでいいから、ぜひともファンになってやってくださいっ！ お願いっ！

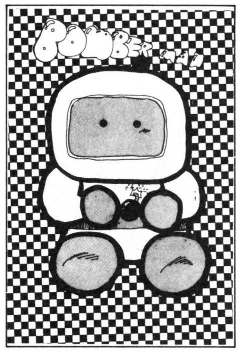
（埼玉県・バーサーカー）

㊡ 実をいうと、私『ロードス』の中では、このオルソンが大好きなのよね。特に出渕裕さんの描くオルソンは、抜群にかっこいいっ！ あの憂いを秘めた目なんて、最高だと思うなぁ♡ アドルの次に好きかも？ ＩＤはＹＩ0143だよ。

エメラルドドラゴン』のタムリンや、『ヴァリス』の優子もいいが、やっぱり最高なのは『サイレントメビウス』の闇雲那魅でしょう。あの気品、清潔さ、もう頭からはなれません。ＰＣではなんと、劇場版と同じ声優さんを使うと聞いたとき、思わず「１、２、３、ダァーッ!!」といってしまいそうでした。うおーっ!! 夏まで待てない!! 早くだしてくれっ!! このあと僕は発狂してしまいました…？

（愛媛県・レーサーひゃくう）

㊡ 那魅ちゃんといえば、あの巫女さん服、あーゆーの一度着てみたいのよね。だから、今度神社でバイトでも…なんて。ＩＤはＲＴ0144です。



⬆東京都・八雲　なんだか妙にコミカルでインパクトがあるイラストだね。ＨＮ0159。



スポーツゲーム愛好会

このゲームは絶対におもしろい！ 『ゼロヨンチャンプ』のことです。これは、どちらかというと、『Ｆ１サーカス'91』などと比べるとハガキの数が少ないのではないでしょうか？

しかし僕は『Ｆ１サーカス'91』よりも数倍おもしろいと思います。『II』がでないかと待っていたかいあって、『II』がでると決定したときはとてもうれしかったです。

そこで『II』では、普通車メインもいいけど、軽自動車などもだしてほしいです。また「ビート」や「カプチーノ」、「ロードスター」、「ＮＳＸ」、「シビック」などなど、だしてほしい車はたくさんありますが、前作ではダイハツ、スズキ、スバル、いすゞや外国のメーカーの車がでていなかったので、それらの車をなんらかの形で、リストの中に入れてはくれないでしょうか。

（富山県・SKYLINE・GT-R）



⬆静岡県・くまのプー助　次のＧＰこそセナが勝つ！ ＫＯ0160。

㊫ 車のことよく知ってんね。あたしなんか見分けつかないわ。それにしても、ペンネームが長すぎるー。一部省略しました。ＨＮ0145。

ガハハハハハ、スポーツといえばスポーツといえば！ パチンコだぁ――っ！ ん？ 今、キミはなぜ？ と思ったろ。ようし教えてやろう。朝から始めて、メシを一口も食べず、あのタバコの煙だらけの環境の悪い中、息を荒らしながら、汗をかき、コンピュータや人々とかけひきをして、最後に笑うのは自分かパチンコ店か？ このかけひきと、体力の消耗がスポーツといわずになんという。ガハハハハ。よくわかっただろう。「さぁ、ひとつ、パチンコでもしに行くかぁー」と、そこでみなさんの言葉「なんで、14のきさまが行けんだーっ」…グサッ。「ううー、苦しいぞー。しょうがあるまい。このまま走って、パチンコしに行ってやらーっ」ダダダダダ……ぐしゃワンワンワン!!

（東京都・佐藤卓海・ＴＳ0110）



㊫ 『パチ夫君』やってるだけのはずなのによく知ってるじゃない？ うーむ、これはあやしい。実は『パチ夫君』だけじゃ飽き足らず、本当にパチンコ店に行ってるんじゃあ…でも、人のこといえない、責められない…。まぁ、それはおいといて、パチンコ自体はスポーツといえないでもないが、『パチ夫君』は、ＥＴＣだかんねー！ 卓海くんには500円を贈呈！

私のおすすめは、やっぱり『マジカルチェイス』。これしかない！　あのキレイなグラフィックス、そして愛らしいキャラクターたち。特に私が好きなのは、4面にでてくるネコ。あの、〝どうぞ倒してください〟という、ひかえめな態度。つい、私のシューティング本能が刺激されてしまいます。がんばれ！　リプルちゃんっ!!　ちなみに、このゲームのおかげで、私はコントローラーを2つも壊してしまいました（しかも買ったばかりの新品）。

（岡山県・ヒデキ）

㊧　コントローラーを壊してしまうなんて、相当の怪力持ち。字が女の子ぽかったし〝私〟なんていってるから、ついついすごい女の子がいるもんだ！　なんて思っちゃったけど、男の子だったのね。安心しました♡　IDナンバーとして、HH0146を。



⬆兵庫県・雲行白宇・SU0039
トーンの使い方もばっちり。バランスもいいよね。500円。

『出たな!!　ツインビー』、やっとでてくれました。僕はもう、待ちくたびれてしまった、と思いながらお店でお金をだしている自分に気がついた（本当だよ）。スイッチオン。すごーい。なんてきれいな画面。思わず5分くらい見とれていた（これも本当）。それにはっきりいって、敵をやっつけていると画面を見る暇がない。でもメチャおもしろい。飽きないし、もうこれしかないでしょう（またまた本当だよ）。

（鹿児島県・Fara Way）

㊧　このゲームって、画面の色がカラフルでキレイでいいよねー。ところでFara Wayさん、本名も書いてくんないと、IDカード送れないよ。次のときは忘れずにね♡　FW0147を。



シューティング撃破同盟

僕は今、『エルディス』をやっています。これは、ちょっと古いゲームなんだけどおもしろいのだ。なにしろしゃべるしゃべる。しかも、聞いてるだけで笑っちゃうぐらいのものなのだ。このゲームは難しいんだけど、とってもコミカルでおもしろい（ちなみに僕はデバッグモードでクリアした、えっへん）!!　ぜひみんな、やってみよう！　（岐阜県・丹羽祐嗣）

㊧　〝えっへん〟ってゆーのが、なんともかわいらしーということで掲載が決まった丹羽くんのおハガキでした。IDナンバーはYT0148。

『パロディウスだ！』。さすがコナミ!!　自分が想像していたグラフィックより、はるかにきれいで、各キャラクターのパワーアップも個性がでている。値段が高かったことなんか忘れてしまいました。ゲームの内容も悪いところなし！　みなさまも、ぜひ買いましょう。ところで、難易度は『グラディウス』よりも高いので、キャラクターがかわいいからといってナメてかかってはいけません。

（静岡県・コナミ道楽）

㊧　ホントかわいいのよねー。特に私はタコとペン太郎が好きです。TK0149。

『ゲート・オブ・サンダー』買いました。とにかくすごいの一言。もうド派手。スーパーCD−ROM²だと、こんなこともできるのかと、少し驚きました。さすがにハドソン。ハドソンはCD−ROM²時代のシューティングの方向性を、この『ゲート・オブ・サンダー』で、いち早くアピールしたと思います。それから、ゲームをクリアしてエンディングを見たのですが、この内容から考えると続編がでることが十分に考えられます。ぜひともこれをシリーズ化してほしいものです。　（群馬県・雷門伝説）

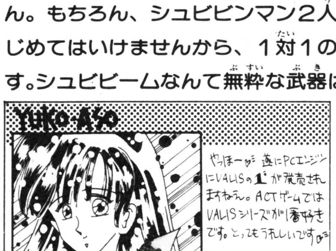
㊧　ハードロック調のBGMもすごいよね。音量あげてプレイしたら、なおすごい。HS0150。



アクションゲーム応援団



最新作『改造町人シュビビンマン3』といえば、クレハ姫とのアクションです。部下の2人、バッチとチョビンがふがいないばかりに、健気なお姫さま自ら、戦おうとするのです。なんて可憐なクレハ姫。「えい！」「フォノンキャザー！」「シールド！」と叫ぶ声の美しさ（声優さんエライ）が、もう耳からはなれません。もちろん、シュビビンマン2人がかりでいじめてはいけませんから、1対1の勝負をします。シュビビームなんて無粋な武器は使わずに、あくまで剣で戦うのが礼儀というものです。もしも勝ってしまったら、リセットしてもう一度クレハ姫に会いにいきましょう。後半の魔界編にはギャグがないから。　（東京都・魔法車掌のギャグ）



⬅宮城県・瑩草淞　1号に2枚掲載おめでとう。それにしても上手だよね〜。500円。

㊙　そんなことばっかしてたら、いつまでたっても、先に進めないじゃない！　その場面をビデオにでもとって、毎日見るってのは!?　IDナンバーはNK0151です。



⬆千葉県・加瀬大也
男っぽい線で、とっても力強い。DK0161。

渋い!!　何が渋いかって、そりゃあなた、『ブロウニング』にきまっているじゃないですか。オープニングが渋い。英語のセリフも渋い。エンディングも渋い。これは男のアクションゲームだ。しかし、難しすぎて、一度しかエンディングを見ていない。うわ〜、俺にもう一度エンディングを見せてくれ〜。

（埼玉県・OH！SHOW・KY0074）

㊙　そんなん、一生懸命やるしかないでしょ。なんてあたしも全然ダメなのよ、このゲーム。難しくって。敵キャラを倒したときの音は気持ちいーんだけどね。でも、男のアクションゲームとか女のアクションゲームとかあんのぉ？　まぁ、とにかくお互い精進しよう。500円を。



SLGトツゲキ連合

おすすめSLGを紹介しよう。その名も『ネクタリス』だ。それほど新しくないが、内容が濃くて、すごくて、すばらしくて、かっこよくて、楽しめて、それでそれで、とにかくおもしろい。しかも、面が進むにつれて難しくなっていくのだ。うーん、すごい。えっ？　あたりまえだって？　フッフッフ。あまいあまい、イチゴ大福にあんをのせて、砂糖をまぶして、シロップをかけて食べるくらいあまいぞ。『ネクタリス』は面が進んでいくと敵軍のほうがユニットが多くなって、しかも強いし、「ハンター」というむちゃくちゃ強いユニットがたくさんでてくるし、それでそれで、とにかくすごく強くなってしまって、戦争に勝つためには、作戦をたてててユニットを動かさなくてはいけないのだ。しかし、そこをなんとかクリアすると、感動の雨あられ間違いなしなのだ。

（富山県・末永輝雄・AS0142）



⬆東京都・坂本千砂子　端正な構図でとっても上品な雰囲気。でもオチが…。CS0162。

㊟　これだけ称賛の言葉をならべられると、思わず「うん、うん、そうねぇ」とうなずいてしまうわ。情熱が十分伝わってきました。500円。

みんな、『三国志』をプレイしたことあるかい？　ゲーム内容はともかく、グラフィックは、もう最高！　スーパーCD－ROM²じゃないとはいえ、バシバシしゃべりまくるし、絵はていねいだし、色はきれい。オープニングなんかは超最高。歴史そのままだし、自分が知っているキャラがでてくれば、うれしいじゃないですか。え？　「三国志」そのものを知らないだって？　でも大丈夫。説明書にはちゃんと実在の人物がやってきたことと、少々だけどマンガで歴史の流れを紹介してある。「三国志」を知らない人でも、十分すぎるほど楽しめると思う。

（神奈川県・KG9・SK0091）

㊟　歴史って奥深いから、ホントおもしろい。私も世界史は大好きな教科なの。それがゲームで楽しめるんだから、おもしろさ倍増だよね。KG9くんには500円を贈呈しまーす。



⬅岐阜県・上野珠理・MS0135　ホント上野さんの描くイラストって清楚よね。500円を。

やっぱり、SLGといえば『ポピュラス』だよね。ただでさえ、SLGは暗いとかアブないとかいわれてるけど、『ポピュラス』はさらに、暗く、アブなく、ややこしく、操作がわかりにくいのだ。だけど、ありゃハマるよ。住宅密集地に地震くらわされた日にゃあ、本当にブッ殺したろか、と思うもん（やっぱりアブない）。現在131面！　クリアまでは、まだ遠い…。

（北海道・ビスマス）

㊟　SLGって、そんなに暗くてアブないっていわれてんの？　SLGファンの私としては、なんだか複雑な心境…。IDはDY0152です。

念願かなってついにSLGコーナー登場！　最初の提案者だけにうれしさもひとしおですよ。で、今回私が挙げるソフトは『スーパーメタルクラッシャー』。毛色の変わったロボットSLGですが、友だちのロボットと戦わせたりしたら、燃え上がること間違いなし！　コンプティークの『ロボクラッシュ』に参加してる人なんかに、特におすすめです。

（福岡県・右手の朱鉛筆・TS0048）

㊟　ホント、あなたが提案してくれたからこそSLGコーナーができたのですよ。何事も、思ってるだけじゃダメなのよね。行動にうつさなきゃ。これからも応援をよろしくね。500円。

ホントにホンットにおまたせ♡

半年もの長～い間おまたせしてゴメンナサイ！　やっとこIDカードができました！　もうすぐ届くかんねっ♡



㊣　もー、みんな待ちくたびれちゃってるよ、きっとぉ！

㊟　ホント、時間かかっちゃったよね。これは素直にあやまるしかないよ。ごめんなさい。許して♡

㊣　まぁ、デザインも気合入れちゃったしね。

㊟　イラストレーターのパディさんにも、いろいろ注文つけちゃって。望美わがままだから。

㊣　何いってんのよ。担当編集さんに、あーだこーだいってたのは江理子じゃないよぉ！

㊟　まぁまぁ。とにかく、すごくカッコいいカードなんで、みなさんも楽しみに待っててね♡



⬅ブリ・トラ風のカッコいいIDカード！　もちナンバーも入るよん♡



お・た・よ・り・コ・ー・ナ・ー

うお～～っ!! オレが何をしたっていうんだー! なんとオレは電車に乗っていてチカンと間違われたのだ。その日は日曜日だったので電車は混んでいた。オレの後ろにカワイイ女の子がいた。その女の子が突然オレに向かって「ちょっと変なトコさわらないでよ!」とつっかかってきた。「オレじゃないっ」といっても信じてもらえず、途中下車し、話し合いの結果、オレがチカンじゃないと信じてもらえた。もしかして、チカンだったのは、その女の子の左側にいた40ぐらいのオヤジだと思う。いくらスケベなオレでも、チカンはしないぞ! なんなら、本当にチカンになってやろうかっ(けっこうマジ)! (東京都・アポヨン・KS0071)

㊎ やなのよねー。チカンって。でも、間違われるほうが、もっといやかもね。かわいそ。

㊚ でもその女の子、勇気あるよね。あたしなんか、声でなくなっちゃうもん。硬直してさ。

㊎ 望美がぁ!? 信じられない。えいやーって投げ飛ばしちゃうタイプじゃない。

㊚ あのねー。いい加減にしてっ! 500円。

僕の弟は、毎号ついているMAC(20MAC)だけで、スーパーグラフィックスをもらうんだといいはっています。PCエンジン1冊が450円で20MACとして考えると、30000MACためるのに、675,000円という莫大な金額を使うことになるのだ! と教えてやっても、「俺の夢だ! 俺の勝手だろ!」といって、口をきかなくなってしまう。こんなかわいい弟をネタにする僕は悪い兄でしょうか。

(島根県・趙雲大好き)

㊚ けなげで純粋でかわいーじゃないですか!

㊎ でも、お兄さんのいうとおりよね。だって675,000円あれば、スーパーグラフィックスが何台買えるのかしら? えーと、22台かな…。



⬆東京都・風魅麻弥 こんなに凹凸がある体だったら見せてあげるのにぃ。YT0164。

㊚ それはそうだけど、だいいち肝心のMACがなくなっちゃったんだから、ねぇ。かわいそ。

㊎ これは弟さんをもっとネタにして、このコーナーに投稿し、お金ためて買ってあげるってのは? IDはMH0153です。

今まで㊒PCに送られてきたいろいろなゲームの記録をまとめてみました。『ワースタ'91』 ソード君…1人1球で9回までに全投球数27球で対戦チームに勝つ。アポヨン…9回までの全投球数32球。『パワーリーグ4』連勝した回数 プロスト…40試合中32連勝。『F1サーカス'91』ポールポジションの回数 佐藤努…16戦中16回。『プリンス・オブ・ペルシャ』クリアの時間 があごいる…12分。などなど。あたしがPCエンジン持ってれば、『ワルキューレの伝説』や『メルヘンメイズ』の面クリアのタイム(速かったら)送るのになぁ。(北海道・RIN)

㊚ そうそう、一度整理しなきゃいけなかったのよね。何が一番かわかんなくなってたもん。

㊎ このほかにも『パワーリーグ4』ではアラン・アレジさんのペナント130連勝で日本シリーズ4連勝、『プリンス～』ではマッチョブルさんの11分15秒ってのもあるわね。

㊚ とにかくRINさんには感謝感謝とゆーことで、IDナンバーRK0154を贈呈だっ!

4月号のマメタンさんへ。別に無理に「トレンディで明るくておもしろいヤツ」になる必要なんてないと思います。同じ男の立場でいわせていただきますと、ダサイのが何だ、暗くて何が悪い、と思います。やはり流行ばかり追って、トレンディを名乗るよりも、自分をくずさずにいたほうが、おのずと「本命」の人だけ寄ってくると思います。何? もてないヤツの言い訳? やかましい! もう一度いいます。「自分を持たず100人の女にもてるより、自分を持って1人の女に愛されろ!」

(茨城県・ゼ・ノ)

㊚ かっこいいこというじゃん。でもさ、いつまでも「本命」が現れないときはどーすんの?

㊎ そんなこといったら、元も子もないの! 私はやっぱり、自分らしさをしっかり持ってる人がいいと思うよ。流行に流されてはいけない。

㊚ まぁね。ファッション雑誌をコピーしたような男の子は魅力ないもんね。IDはTK0155。



⬅静岡県・阪神的理想郷・TY0086 やるなぁ。アイデアの勝利。500円。



⬅宮城県・希翠 今回は望美のイラストばっかり。江理子もよろしくね。SD0163を。



※ハガキの文章は、掲載にあたって文意を変えない程度に加筆修正する場合があります。ご了承ください。

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ 勝PCエンジン 編集部
「新作ソフトプレゼント⑥」係行

あなたの希望する賞品名は?		
PCエンジンを持っていますか?	1.持っている 2.持っていない	
CD-ROM²、スーパーカードまたはDUOを持っていますか? 1~9のうち1つ選んでください。	旧ROM²を 1.持っている 2.買う予定がある(月頃) スーパーROM²を 3.持っている 4.買う予定がある(月頃) スーパーカードを 5.持っている 6.買う予定がある(月頃) DUOを 7.持っている 8.買う予定がある(月頃) 9.全ていらない	
P.149のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。		
今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。		

住所 〒		
☎ ( )	性別	男・女
	年齢・学年	歳 年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は50ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

誌上ゲーム 「ヴァーズ」 参加申し込みハガキ

a プレイヤー氏名 □□□□□□□□□
(カタカナ9文字以内で記入してください。一度登録すると変更はできません)

b パスナンバー登録 □□□□
(プレイヤーの暗証番号になります。一度登録すると変更はできません)

c キャラネーム □□□□□□□□□
(ゲームの中で戦うキャラの名前を、9文字以内で記入してください)

d 種族選択 (1~12) □

f アイテム選択 (A~H) □

f 侵攻エリア選択 (A~G) □

g 対戦選択 ○・×

h 戦闘行動 (重複OK) ① ② ③ ④

おたよりスペース

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
MARUKATSU電光石火	1	MM LAND	15
〈巻頭特集〉ロードス島戦記	2	ファージアスの邪皇帝	16
NEW SOFT TIMES	3	太閤記　天下統一への道	17
〈読者参加ゲーム〉魔獣創世紀ヴァーズ	4	ソフトヒットチャート	18
ゲームデザイナー養成講座	5	㊖桃太郎かわら版	19
ロードス島戦記商店	6	月刊アーケード専科	20
天外魔境Ⅱ大全	7	PC移植市況月報	21
小説／トーキョーダンジョン	8	お毒味チャート	22
PCIA	9	白丘台女子高通信	23
ごひいきネットワーク	10	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	24
STARパロジャー	11	コラム／ゲーム業界裏のウラ	25
スプリガンmark2	12	タイムスケジュール	26
キャンペーン版大戦略Ⅱ	13	〈付録①〉裏技的五輪	27
源平討魔伝 巻ノ弐	14	〈付録②〉天外Ⅱ特大MAPポスター	28

●メガドライブについて以下の質問にお答えください。

①メガドライブを　1、持っている　2、買う予定がある(　月頃)3、いらない

②メガCDを　1、持っている　2、買う予定がある(　月頃)3、いらない

③上の①、②で1を選んだ人は、今まで発売されたメガドライブのゲームのなかから好きなものを2つ書いてください。
(　　　　　　　　　　)(　　　　　　　　　　)

●今号の値段(490円)についてどう思いますか。下から1つ選んでください。

1、高い(適正と思う値段：　　　円)

2、ちょうど良い

3、安い

●㊖PCエンジンの別冊付録で、ほしいと思うものを具体的に書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏　名		ペンネーム	
住　所	〒 ☎　(　　　)		
性　別		職　業 (学校名)	
年齢・学年			

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル

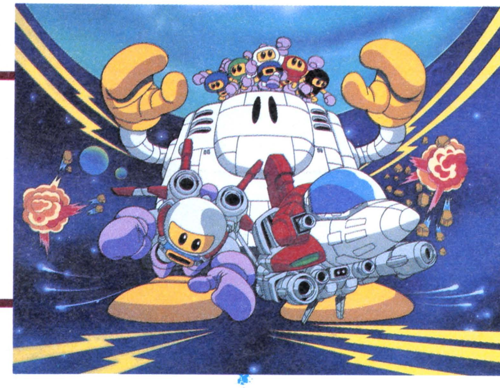
角川書店
㊖PCエンジン編集部
「ヴァーズ①」係行

HOW TO WIN



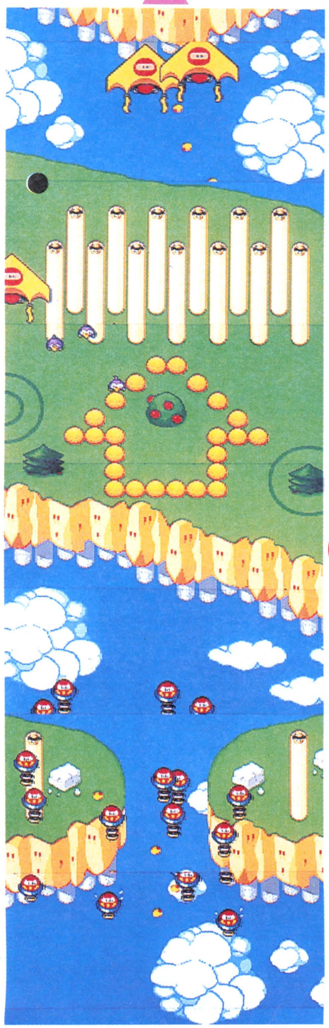
2分間バトルステージのハイスコアを目指すぞ！

STARパロジャー



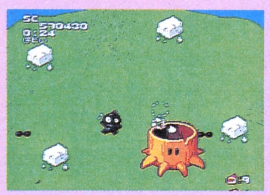
ハドソン／発売中／¥6,800

STG



BOSS 心中で高得点

ボスはえらく弱い。速攻で倒すのは簡単だけど、コイツが死ぬのと同時に自機を壊して、最初からもう一度したほうが得点が高いのだ。



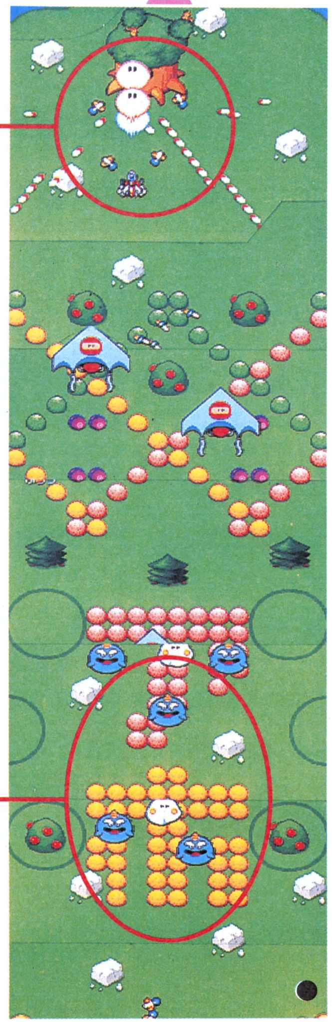
⬅BOSSを倒してから鉄亜鈴などで自爆する。

BONUS 4万点 山下君&とりまき君 ムチャ撃ちはダメよ

とりまき君を全部倒したあとに真ん中の山下君を倒さないと、4万点は入らないってワケなのだ。



⬅クラッシュボムは強すぎるので手加減が必要。



自機はどれを選ぼうか？

PARO-CEASER



➡基本のマルチビームはちと威力が不足ぎみ。

⬇中盤は強力レーザーがグー。

『SSS』、『ガンヘッド』などの自機としておなじみ。どの武器を選んでも使いやすい。オプションはホーミングがおすすめ。

BOMBER MAN



➡マルチビームならシャドーを付けよう

⬇C・ボムの破壊力は使える。

とにかくガンガンぶちこわしたいならC・ボムだ。ただし、4万点ボーナスのところでは注意。あとB・ボンバーは使いにくい。

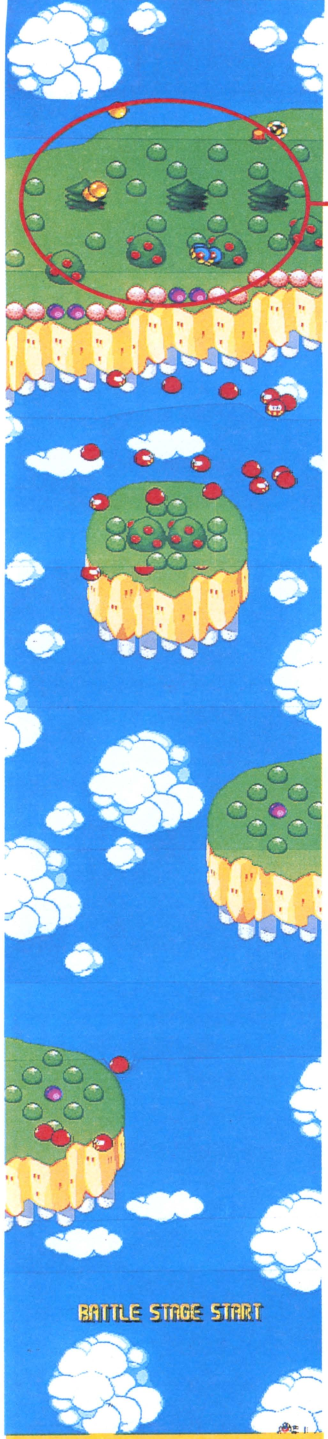
PC-ENGINE



➡CDカッターは後ろにも強力に撃てる。

⬇天の声は最強にすれば強い。

特徴のある武器が揃っているので、楽しめる。オプションはパッドブラスターを付けていれば、ダメージをほとんど受けないだろう。



START

場所に合わせて武器を変更せよ

ゲーム開始後すぐはマルチビームの武器アイテムしか出ないけど、ここで他の2種類が出るので、最適なのを選んで取ろう。オプションもちらさず取ろう。



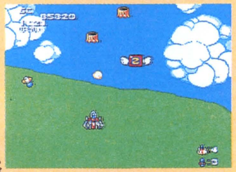
⬅武器が切り替わる時、少し遅れるのが悲しい。

まずは最速に!!

スピードはスタートしたらすぐに「はやい」にしよう。これでも遅いくらいだけど、「ふつう」以下じゃ話にならないぞ。



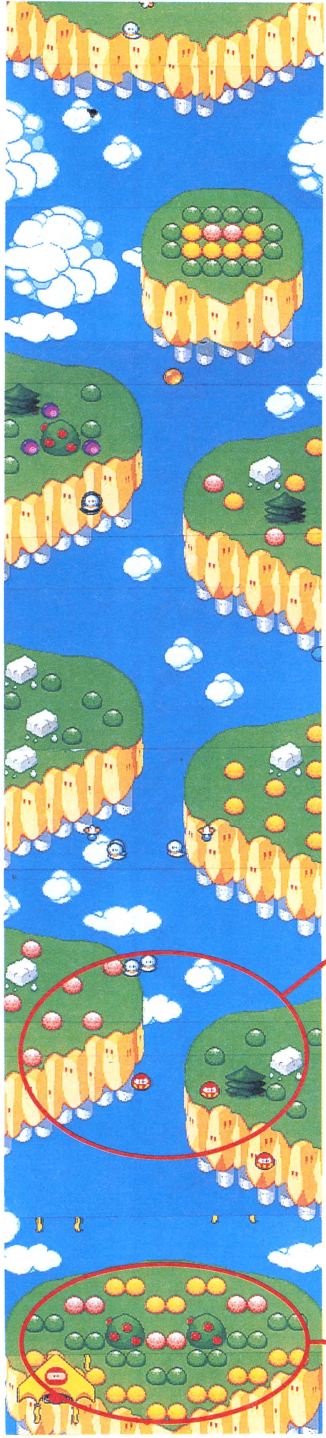
⬅SOFT RAPIDはONでもOFFでもあまり変わらない。



➡隠しボーナスは、続けて取ると500、1000、4000と点数が増える。



⬅ザコ敵は1グループを全滅させると、1000点のボーナスが入る。



ボスを倒した後も進むなら……

ボスと心中したほうが高得点を取れるのはすでに書いたけど、正攻法でいくなら3つめの隠しボーナスとザコ敵グループの全破壊は基本。



⬇ザコ敵もカタいのが続出でキビシーですぅ。

⬆2つめまでを出していればここは4000点のはず。

BONUS 4万点

三つ曽一

ロケットのようなコイツは2つ同時に倒せば4万点。失敗することは少ない、まあサービスみたいなものかな。でも慎重にやっつけるにこしたことはない。



⬅ホーミングなどでは失敗しやすいので注意。

BONUS 1万点

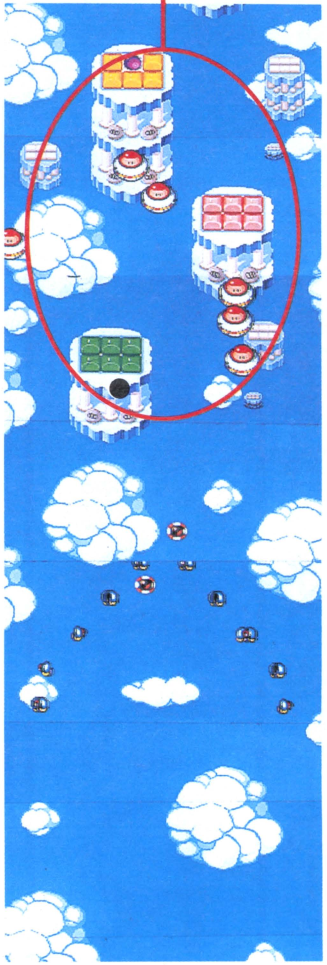
ミッグ君



分裂する前に倒せば、1つにつき1万点だ。武器によってはかなり撃ちもらしやすいので、破壊力のある武器でここまで来たい。完全に倒して当然と思おう。



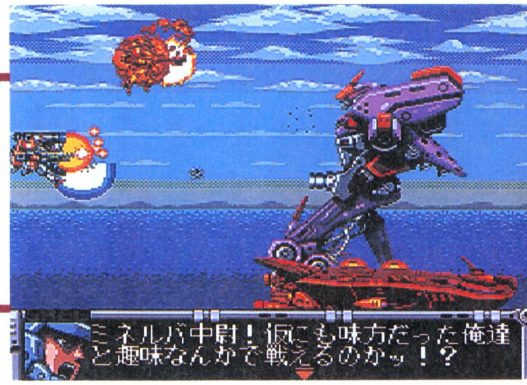
⬅全部で4つ。左右いっぱいに散って出てくる。



＊マップ上の黒丸は隠しボーナスの位置です。

ストーリー重視の爽快爆裂STG!!

スプリガンmark2



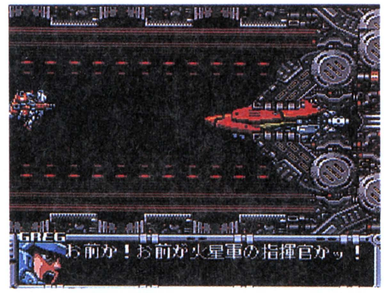
ナグザット／5月1日発売／¥6,800　STG

横スクロールのコンパイルも超スゴだぞ!!

紹介記事では、ストーリー重視ってことを、強調してたんだけど、STGとしてのゲーム性は、さすがコンパイル！　各ステージの演出がスゴイのなんのって、STG野郎の熱きハートをくすぐる構成には思わず鼻血がブーするぞ（わたしゃ、の～みそがこねまくったぜっ）。

冷静に見ちゃうと、〝横スクロール〟〝ライフ制〟〝残機がないので、その場復活ではない〟など、コンパイルらしくないところがあるんだけど、プレイしてるとそんなことがぶっとんじゃうくらいオモシロイのだ。全国に8000億人いるといわれているコンパイルファンならびにSTGファンの皆様、アナタの期待は決して裏切りません。

てなわけで、今回の攻略ではストーリーをあまりバラさないようにしつつ、全8面のポイントをカ～ンタンに紹介するぞ。ノーマルモードをクリアしたら、ぜひハードモードに挑戦してほしい。そのわけは、やってみてのお楽しみ。

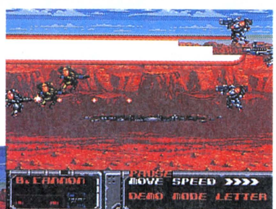


⬅最初はメッセージをONにしておかないと、わけがわかんないよ。

サクッとカル～く、クリアしちゃおう!!

Stage 1　火の星の嵐

初めてプレイしても、死ぬことはまずない……はずの1面なのだ。





⬆セイバーだと速攻でカタがつくんだけどね。

⬅味方機防御作戦で、チョチョイのチョイだよ。

味方機を盾にしよう

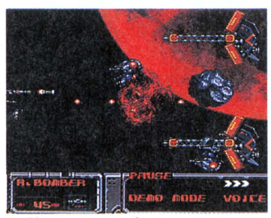
味方機は、敵弾を防いでくれるので、くっついて攻撃していれば、ダメージが少なくてすむぞ。



➡味方機さえいれば、どこでも通用する技。もし、味方機が画面右に移動すれば、画面左（自機の後方）から敵が出現してくるぞ。

Stage 2　灼熱の追撃

弾数制限のあるサブウェポンを、惜しんでちゃダメだよ。使わなくても大丈夫だけど、あるものは使おう。

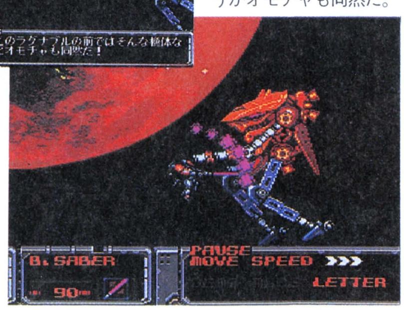


⬆敵がたくさん出てきたときは、キャノンではキツイぞ。



⬅裏切り者その1の「ジャーバス」でおま。

⬇セイバーだとヤツのほうがオモチャも同然だ。



Stage 3　月面攻防戦

この面は途中でmark2に乗り換えるので、サブウェポンはどんどこ使っちゃおう。「バーソロミュー」よ、サラバじゃ。

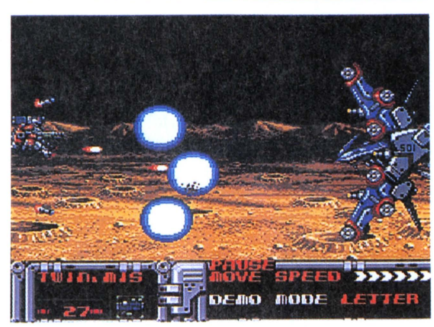


⬅使えるものは親でも…。まぁ、とにかく武器は、バンバン使っちゃおう。



➡待ってました！　の〝mark2〟だ。

⬇この弾よけは、熱い。ミサイルで攻撃しよう。



自機は面クリアごとにパワーアップするぞ!!

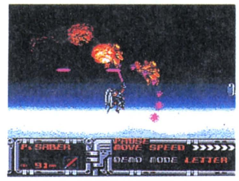
Stage 4 地球光の中で

B装備で行くべし!

この面から"mark2"が、面クリアごとにパワーアップしていく。ここでは、大気圏突入のためB装備にしよう。



何度も強調するけど、サブウェポンはバンバン使おう（ただし最終面以外）。使うのを惜しんで、敵に囲まれたら、そのほうがヒサンだからね。



⬅ボスより強い"ゾロウェイ"にはセイバー。



⬅ホントに見かけ倒しのヤツだったりするぞ。

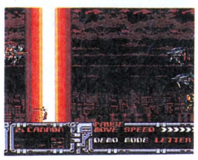
悲劇のドラマが!!



⬅さんざん紹介されてきたこの場面では、予想通りのイベントが！

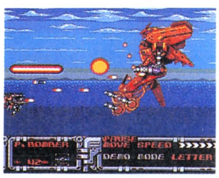
Stage 5 広島上空

ここは、劇的なドラマの宝庫だから、画面下のメッセージをONにしてプレイしよう。



⬅どういうシーンかは、ヒミツだよ。

ミネルバ中尉と対決!!



一部を除いてボスには、セイバーで決まり。こりゃつえ～ぞ。

⬅デカイッ!! 一気にボンバーで勝負。



⬅女の執念は、コワイぞ～。



セイバーで昇天!

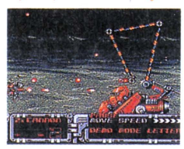
Stage 6 月世界の悪夢

自機の装備セレクトでは、攻撃型よりも防御型を選んだほうが無難かもね。



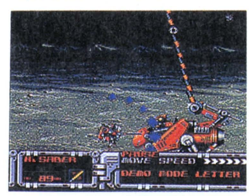
⬅敵の攻撃もかなり激しくなってくる。

操縦席を狙い撃ち!!



腕（?）の先を破壊してから、セイバーで操縦席をめった斬りにすれば、楽勝だいってなもんだ。

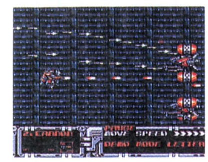
⬆この腕は妙な動きをしてくるから、狙いにくいのだ。



➡操縦席がムキダシになったら、勝ったも同然。セイバーでね。

Stage 7 コロニー投下作戦

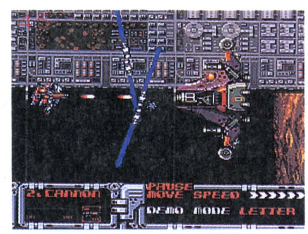
敵の攻撃は、見ためはスゴイけど、実際には十分よけられるから、あわてないようにね。



⬅見ためはハデなコイツもじつは……。

マービィと宿命の対決!!

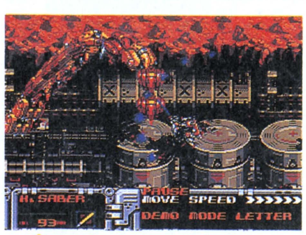
「マービィって誰だっけ」なんて言ってる人はいないだろうね。1面最後で、ぶっといレーザ一撃ってきた裏切り者のアイツだよ。



⬅この2本のカッターは、回転してくるのでよけにくいぞ。ダメージ覚悟で接近してセイバーという手もあるけど、ここは、離れて攻撃しよう。

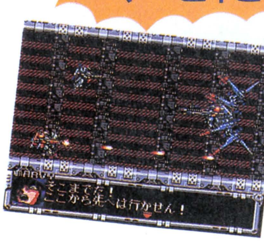
Stage 8 軍神の鼓動

さて、お立ち会い。最終面は2部構成だ。前半はカル～くイケるんだけど、後半の要塞面では防御重視のF装備じゃないとキツイかもしれないぞ。



⬅なかなか見せてくれる合体ボスも、セイバーでチョン。

マービィと宿命の対決!!



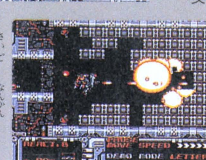
ストーリー上、重要な場所なのでネタバラシはしないよ。だから攻略法もヒ・ミ・ツ。というわけで、ここはチアガールの気分で○○を応援しよう（?）。

要塞内部での熱い戦い!!

高速スクロール地帯の壁は、"REACT BOMBER"で、道を広げながら進もう。



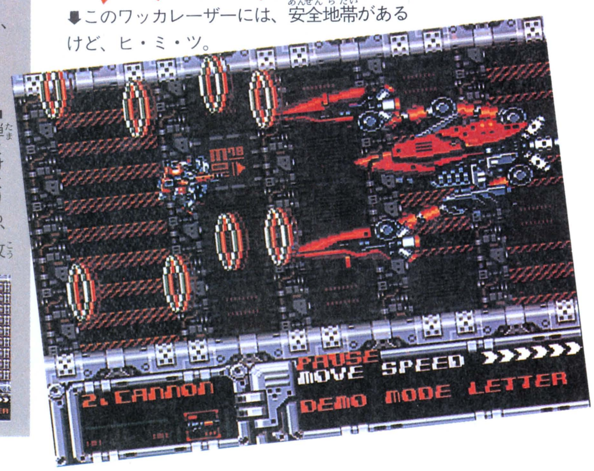
⬅弾よけよりも、攻撃あるのみ!!



⬅最後の難関が、ココ。爆風で壁を破壊。

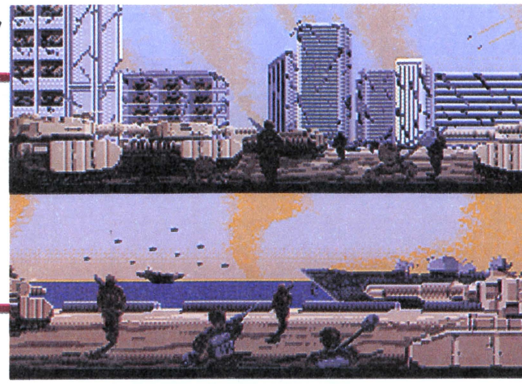
最終ボスは、鬼だ!!

⬇このワッカレーザーには、安全地帯があるけど、ヒ・ミ・ツ。



戦うほどにおもしろくなるキャンペーン

キャンペーン版 大戦略II



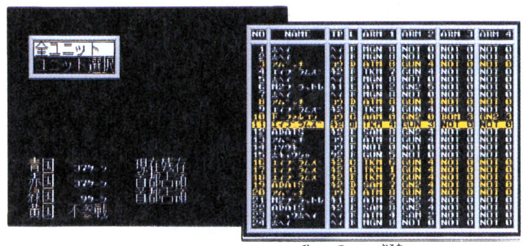
マイクロキャビン／5月29日発売／¥7,800　SLG

ユニットの引き継ぎが勝利のカギを握る!

キャンペーン版の魅力はなんといっても育てたユニットを引き継げること。それは同時に勝敗のポイントでもある。同じユニットでも経験を積んだユニットは格段に強い。限られた数のユニットで相手に勝つには強いユニットが絶対欠かせないぞ。

もうひとつのポイントはシナリオ終了までのターン数。各シナリオにはターン制限があり、そのターン内に全敵国を倒さなければいけないのだが、規定ターン数より早く終了すれば、軍事費にも経験値にもボーナスが出る。早い勝利が次のシナリオの戦いを楽にしてくれるのだ。

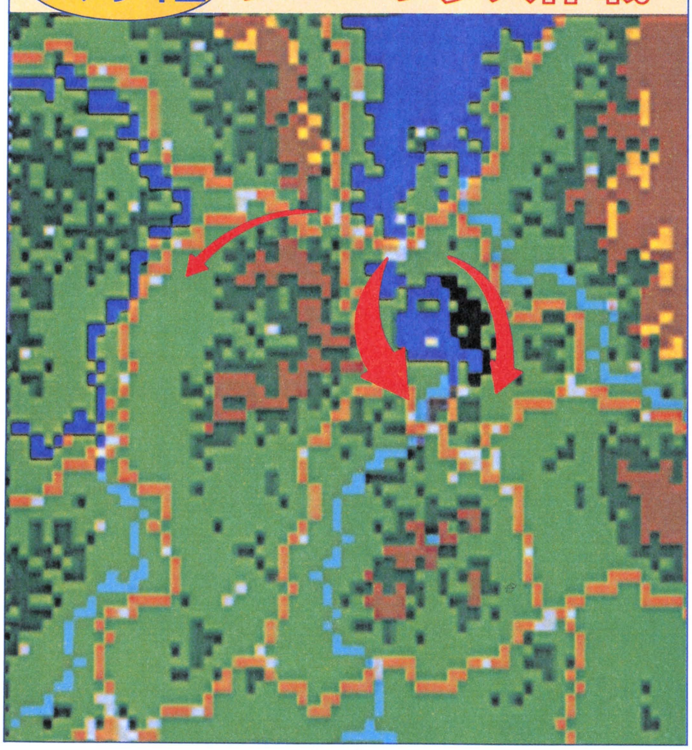
シナリオは進むにつれ難しくなる。ひとつひとつのシナリオで作戦を学び、ユニットを育て、軍事費を貯めていかないと、後で苦しくなるぞ。納得いく勝利を手に入れながら、最終クリアを目指そう。



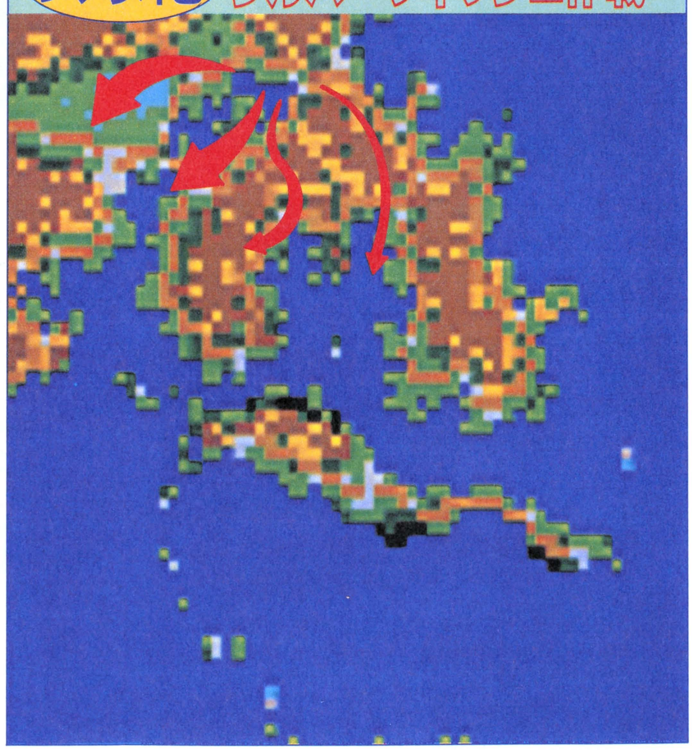
⬆シナリオをクリアすると、ユニット引き継ぎが行われる。ユニットの種類が偏りすぎている場合は弱いユニットを切り捨てていこう。

シナリオ2&3の進軍ポイントはこれだ!

シナリオ2 フェニックス作戦



シナリオ3 シルバーフィッシュ作戦



制限ターン数が厳しいシナリオ2 フェニックス作戦

このシナリオの制限ターン数は25。余計なことをしていると、制限ターン以内に終了することができない。首都北部や東部の都市はいっさい無視し、敵国に攻め入るための足掛かりとなる都市や空港だけを押さえていこう。となれば船もいっさい不要、港を侵略する必要もないぞ。

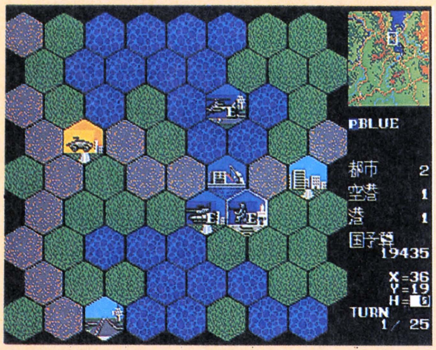
まず最初に押さえるのは首都南西の空港。その際、首都の西にあるカルナーク国の飛び地にいる敵が邪魔になるが、最初のターンでアパッチとエイブラムズを生産しておいて、攻めさせればすぐに片がつくだろう。

進軍は3方向。南部のカルナーク国進攻部隊を湖の両側から1隊ずつ送り込み、もう1隊を首都西部の山あいからドルーネ国へと送り込むのだ。ドルーネ進攻軍はさほど敵が多くないので、歩兵、輸送ユニットに対空用のADATS、対地用のエイブラムズ、アパッチ各1ユニットずつで組めばいい。

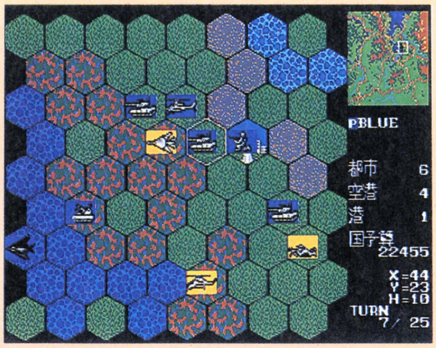
中盤以降のポイントは、カルナーク国陥落の見込みがついたら、すばやく湖の西にいる部隊をドルーネ国へと向けること。カルナークを陥落させてから、ドルーネ攻めを始めたのでは間に合わなくなるぞ。後は一刻を争ってドルーネ国へ進め！



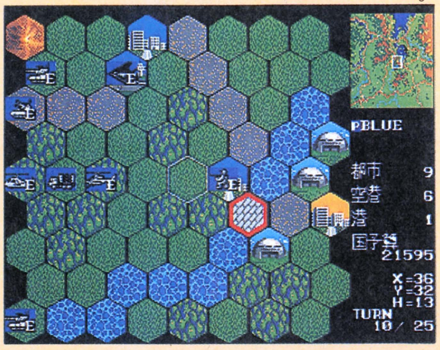
⬆敵の部隊で厄介なのがSA-4ガネフ。間接攻撃で航空ユニットを狙ってくる。



⬆首都南西の空港を押さえておかないと、航空ユニットを生産できる空港がひとつだけで苦しむことになる。



⬆湖の東側からも部隊を送り込み、カルナーク国をはさみ打ち。湖岸より東へと向かっている敵部隊は無視せよ。



⬆カルナーク国陥落の見当がついたら、湖の西にいる部隊はすべてドルーネ国へと向けて移動開始させよう。

3国入り乱れての乱戦シナリオ3 シルバーフィッシュ作戦

作戦開始時、すでに西のラガール国も南の島のエスラーナ国も進攻を開始していて、序盤から3国入り乱れての戦いとなる。犠牲も多い作戦だが、強気で両国への進攻を同時に行おう。

海が広いマップだが、自国が作れる船は輸送艦だけで、護衛艦がつけられないし、対艦能力の高い航空ユニットもないため、船を出してもやられる一方。このシナリオで活躍するのはファルコンやF111なのだ。空港でしか給油できないこれらユニットのために、最初のターンで生産した歩兵に首都南と南西にある空港を押さえさせ、その一方で爆撃機にラガール国のユニットを叩かせる。橋のこちら側にある都市を取らせないようにするのが序盤のコツ。

首都から南と南西に繰り出した歩兵には、対空ユニットを護衛につけ、ある程度進軍したところでしばらく止めて、エスラーナ国の進攻を防がせる。20ターン前後にはジワリジワリとエスラーナ国の東西2か所の対岸にある空港へと進攻を開始し、同じ頃にラガール国を陥落。後は、輸送機でせっせとエスラーナ国のある島へとユニットを送り込み、敵をはさみ打ちだ。



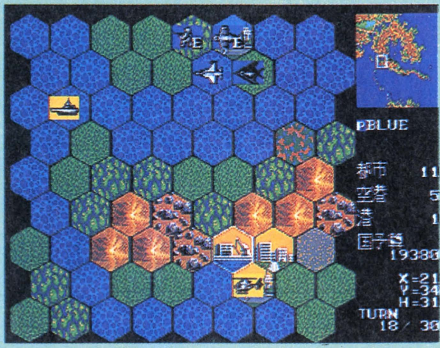
⬆戦闘機もこのシナリオでは対陸攻撃用に使う。生産したら、まず武装交換だ。



⬆3国が入り乱れての戦い。敵同士が戦ってくれれば漁夫の利を得られる。少なくとも海は2国に任せてしまえ。



⬆海や川をはさんでの攻撃。航空ユニットと間接攻撃できるユニットで敵を叩いてから、戦車を送り込もう。



⬆エスラーナ国西の都市と空港が進攻の足掛かり。ここへ次々とユニットを輸送機で運んで攻め込むのだ。

悪の元凶"頼朝"を討て!

源平討魔伝 巻ノ弐



ナムコ／発売中／¥6,800

ACT 4M

『源平巻ノ弐』が発売されてだいぶたつけど、もうみんなはクリアしたかな？　なかには「敵が手ごわくてなかなか先へ進めない」なんて人も多いと思うから、今回は各ステージのルートマップとボス攻略をしちゃうぞ。前半のステージは前号で攻略しているからルートマップだけ載せておくけど、後半のステージはボスの倒し方も含めた攻略法付きだ。ぜひ、参考にして遊んでみてね。もちろん「もうクリアしちゃった」って人も、ルートマップを見て行ったことのないステージを発見したら、チャレンジしてほしい。"源平の道は一度のクリアにしてならず"なのだ。



⬆中ボスを倒したら、必ずボーナスステージに入って、体力回復だ。



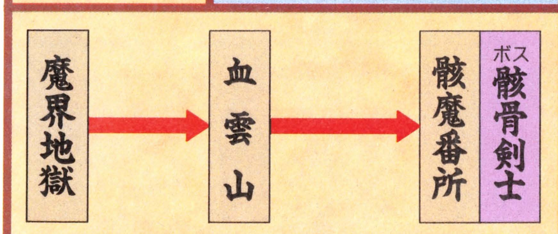
⬅最終面は、ボスのオンパレードになっている。心して戦おう！

幻のステージ"なにわ"に入れたかな？

第一～第四魔界ルートマップ

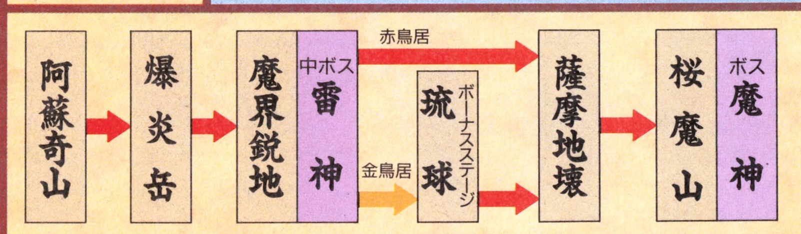
第一魔界 魔界参道

最初の面ということでマップに分かれ道がないから、どんどん突き進んで一気にクリアしちゃおう。



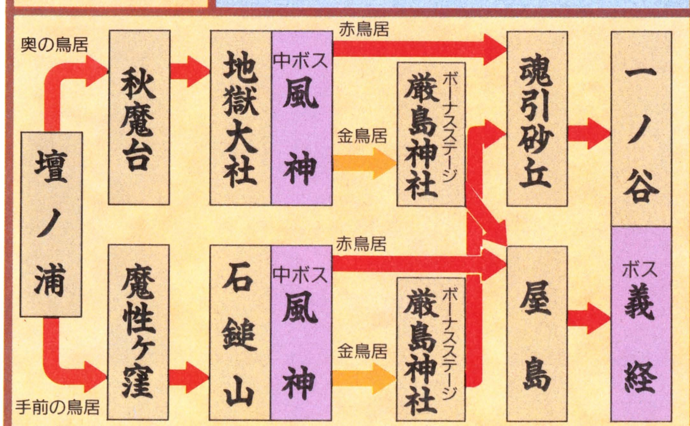
第二魔界 九焰山州

第二魔界では初めて、分かれ道が登場する。中ボスの雷神を倒すか否かで、ルートが分かれるのだ。雷神を倒して金色の鳥居をくぐると、ボーナスステージに入れるぞ!



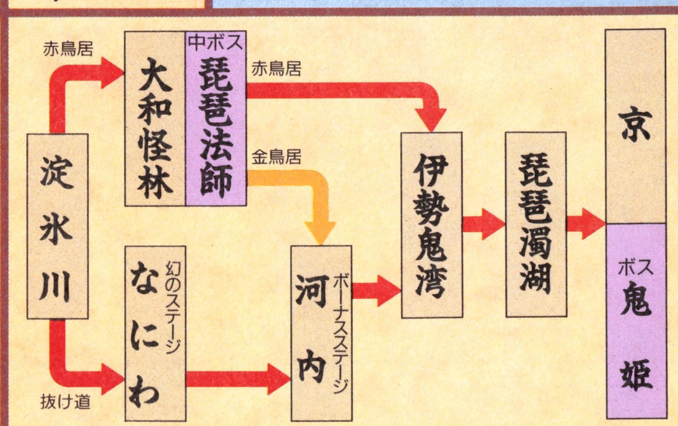
第三魔界 沙界四州

ルートマップに分かれ道が多く、複雑な面になっている。最初のステージ"壇ノ浦"には出口となる鳥居が2つあるので、よく考えて入ろう。



第四魔界 京獄

第四魔界には、"なにわ"という隠しステージがある。しかし、普通にクリアしては行くことができない。ヒントは、どこかでしゃがむと……。

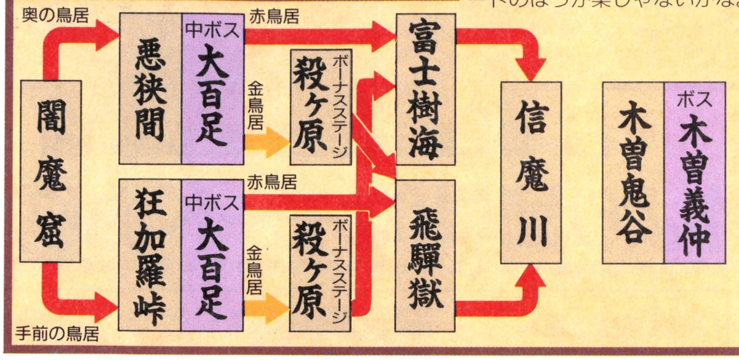


後半は弁慶・頼朝が待つ激ムズ地獄

第五～第七魔界 ルート&ボス攻略

第五魔界 麓仙州

"闇魔窟"にある2つの鳥居によってルートが変わる。下のルートのほうが楽じゃないかな。

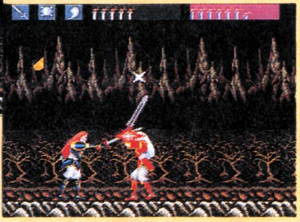


ボス 木曽義仲

切れ味鋭そうな剣で、ジャンプ斬りをしてくる。中段防御をしてから攻撃に転じよう。



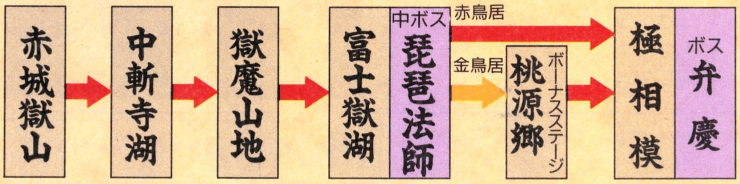
⬆まずは中段防御をして、ボスの剣をはらう。景清のほうは、じっと待っているだけでOKだ。



⬇ボスの剣をはらったら、すかさず攻撃しよう。攻撃したら防御、の繰り返しで倒せるぞ!

第六魔界 機関八州

ルートは平坦だけど、各ステージの仕掛けがスゴイのだ。少しずつ進むのが攻略のコツ。

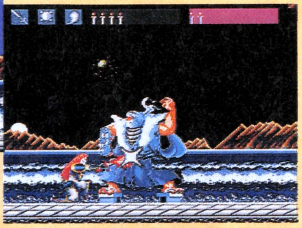


ボス 弁慶

攻撃する前にジャンプしたら、突っこんでくる合図なので注意しよう。



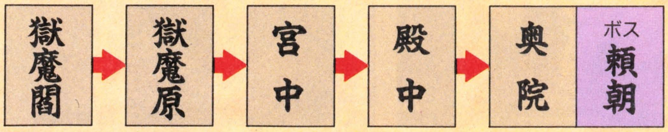
⬆ナギナタ攻撃をしてきたら逃げて、そのあと攻撃の繰り返し。



⬇鉄球攻撃に変わったら、鉄球をくぐって弁慶のふところに入りこもう。

第七魔界 鎌倉將

各ステージには、過去のボスが登場する。倒し方も同じだから、カンタンに倒せるぞ。

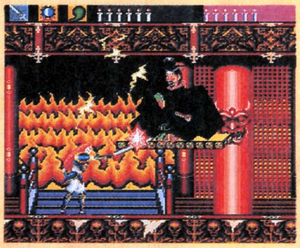


ボス 頼朝

頼朝は2段階に変身する。最初の頼朝は中段防御で雷を防御したあと、攻撃の繰り返し。変身後も似たような方法で倒すことができる。



⬆頼朝が撃ってくる雷は、走りながら中段防御の構えで防御しよう。

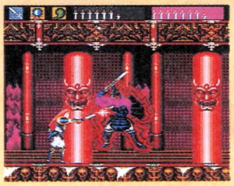


⬆雷を防いだらすかさず攻撃。とにかく走りながら防御・攻撃の繰り返しだ。

変身後&頼朝の魂



⬅これも走りながら、中段防御で雷を防御。



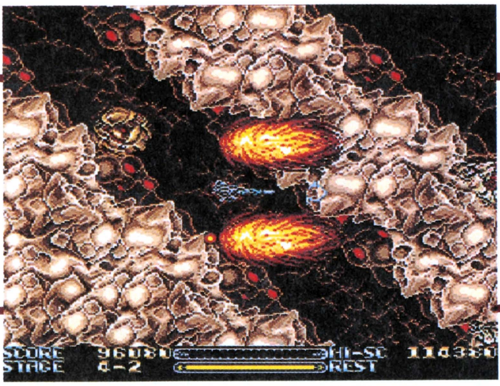
⬅近づいてきたら、止まって中段斬りで攻撃。



⬅頼朝の魂は、下にきたら止まって上段斬り。上で動きだしたら、追っかけながらジャンプして上段斬り。雷もまるごと剣で斬ろう。

ウルトラグロなボス攻略だっ!!

ライザンバーIII



データウエスト／6月26日発売／¥6,800

STG

これだけは言える。前作より簡単(なモードあり)

全国7千8百万分の1（前作のコピー）の『ライザンバー』ファンの諸君(おいおい)。キミは、『ゼ○ダ』の謎ときなみのボスキャラ弱点探しが、したいか〜! 死んで死んで死にまくっても、コンティニューし続ける勇気と気合と根性があるか〜!!

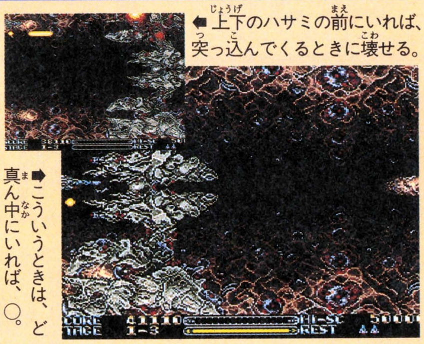
最近"ごひいきNW"で『II』が話題になってたけど、やっぱりあの難度が、全国のSTG野郎に与えたショックは、深い心の痛手となっていたみたいだね。

そんなことから、『III』は難易度設定がついたのだ。今回、攻略した"スタンダード"モードは、前作で悔しい思いをした人にとっては、恨みをはらせる難度だから、プレイしてもいいかもね（オラは好きだな、コレ）。

Stage▸▸1

なにしろこのゲームのボスは、攻略法がわからないと、24時間戦い続けてリゲイン飲んでも倒せないハズ（?）。

でも、前もって攻略法が、わかっちゃうとツマラナクなっちゃうんだな、コレが。そんなわけで、あまり詳しく攻略しないよ、ゴメンして。



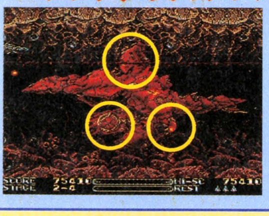
⬅上下のハサミの前にいれば、突っ込んでくるときに壊せる。

➡こういうときは、ど真ん中にいれば、○。

Stage▸▸▸▸▸2

一応、弱点は3か所あるんだけど、ホーミングの狙いをまどわされないようにね。真の弱点は、ア・ソ・コ。

弱点はここだ!



⬅よ〜く見ると、小さな玉が回ってるハズ。ソレ。

Stage▸▸3

翼みたいなところも破壊できるけど、しっぽをジュ〜ジュ〜焼いてあげよう。

中ボス





⬅頭か肩かよくわからないけど、ココを破壊しよう。

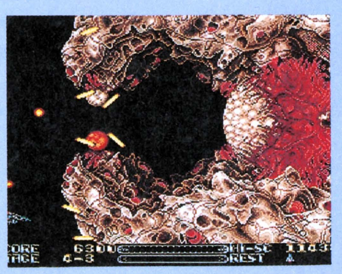
ホントにコイツ倒せるのかなぁ。ケツが弱点なんだけど、攻撃してると逃げちゃうのだ。ちなみにボスの足には、当たり判定がないぞ。



➡ここでの弾よけは、慎重にね。

Stage▸▸▸▸▸▸▸▸▸4

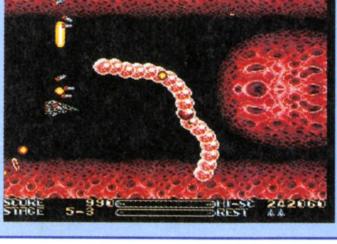
前作の5面のボスに、倒し方がなんとなく似てるというか、似てないというか(?)。



⬅中に入らなくても、倒せるぞ。

Stage▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸5

ボスより面攻略のほうが、難しいんだな、コレが。ホーミングをパコパコ撃っているといつのまにか倒せますです、ハイ。

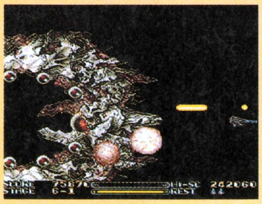


➡さて、弱点はどこでしょう。ホーミングにオマカセかな。

Stage▸▸6

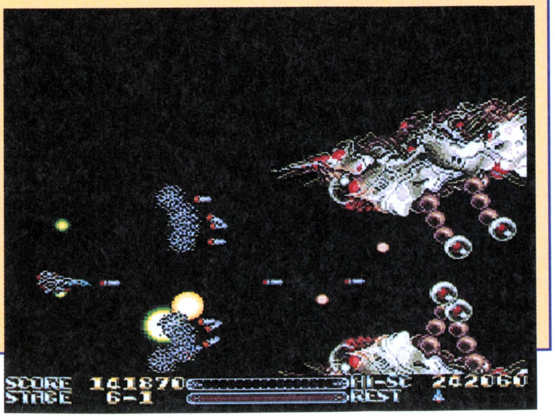
驚異の自由スクロールで最終ボスと対決!!

最終面は、ボスとの一騎討ちだ。なにが驚異って、こいつを倒す時間。長い! ホントに長い時間がかかるのだ。自機を動かして画面をスクロールさせるわけだけど、これがミョーな感じなのだ。でも気を抜くなよ。



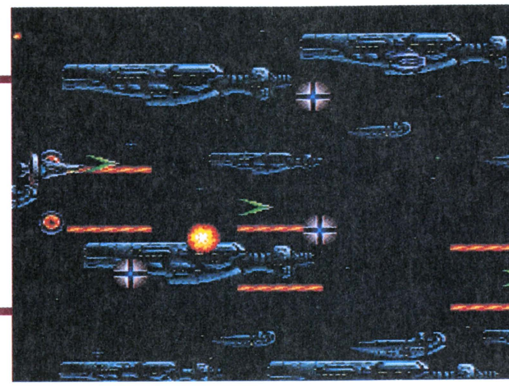
➡ボスの外壁を根こそぎ破壊していくわけですな。

➡ここまできたら、もう死ねない。もうチョイ。



アートなグラフィックは美の殿堂だ

テラフォーミング



ライトスタッフ／5月1日発売／¥6,800

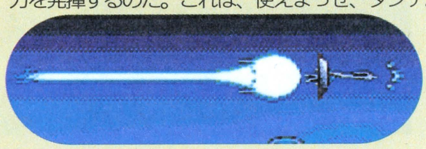
STG

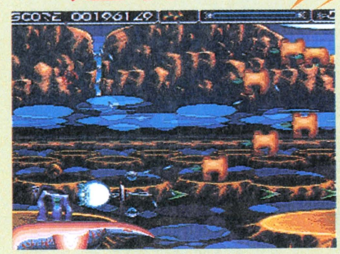
武器はステージに合わせて変えていこう!!

シド・ミード氏のデザインってことで、敵キャラや背景は、今まで見たことのない怪奇で異様な世界が繰り広げられている。このグラフィックは、とにかく一見の価値あり!! でもね、でもね、難しいのよ。ボスキャラにダメージ与えてんのか、よくわかんないし、ザコで堅いヤツが次々に出てくるところもあって、武器選択が重要なキーになるだろうね。あと、死んでもその場から復活できるけど、敵がウヨウヨしてるとこで死んじゃったらもうおしまい。逆にボス戦では、すご〜くありがたいシステムなのだけどね。

秘技 バックファイヤー連射攻撃

スピードコントロールのときに出るバックファイヤーを連射すると、後方からの敵には絶大な威力を発揮するのだ。これは、使えまっせ、ダンナ。

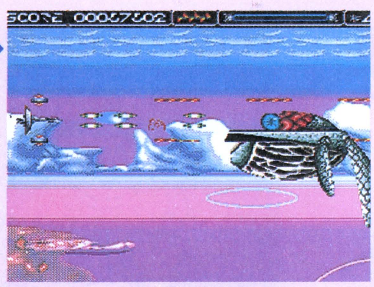




⬅こんな場所では、ケツから火吹いて、いったれいったれ〜い。

STAGE 1

1面は、普通にパワーアップしてれば問題ないけど、あえて問題点（?）をあげると、ボス。初めてプレイしたときは、どこを攻撃していいのかわかんないと思うけど、まず前部を破壊しよう。そのあと上の殻を壊してノーミソを出せば、勝ちでおます。



⬆ノーミソの中の目玉（?）がカワイイ。ウフフ、もうすぐアナタの出番は、終わりヨ。

STAGE 2

この面は動くと危険。じ〜っとしてれば安全（ホーミング装備の場合）という非常にラクな面だけど、またまたヤラシイのがボス。触手から撃つレーザーが、超速いのだ。



⬅コイツのレーザーは光の3倍の速さ（ウソ）。



➡火山の噴火口の高さにいれば、くわんとわん（簡単）。



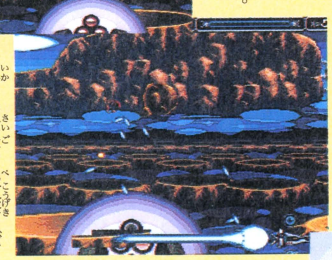
⬆最後の急降下レーザーもタイミングをはかれば、よけられるのだ。

STAGE 3

敵が堅くて、ホーミングでは倒しきれないぞ。レーザーで前方の敵を一掃して、後方の敵はバックファイヤーの連射かな。この面は、かなりテクを要求されるので、最初の難関となる。そのかわり、ボスは倒し方さえわかれば、弱い。ニュニュッと頭を出したときに、波動砲とバックファイヤーで、カタがつく。



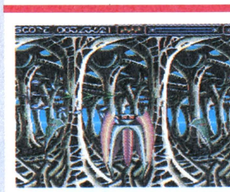
⬅ホーミングで岩を破壊して点稼ぎすれば、1UP。でも時間がかかる。



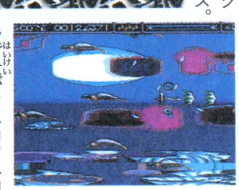
➡怒りの最後っ屁攻撃（バックファイヤー）だと速攻。

STAGE4以降は激ムズだっ!!

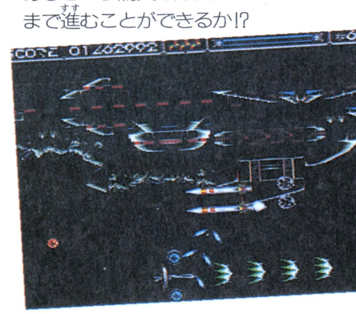
ステージがムズイとボスが弱く、その逆もあるという驚異の難度バランスにキミはどこまで進むことができるか!?



⬅こいつぁ、ムチャクチャ強い、4面のボス。



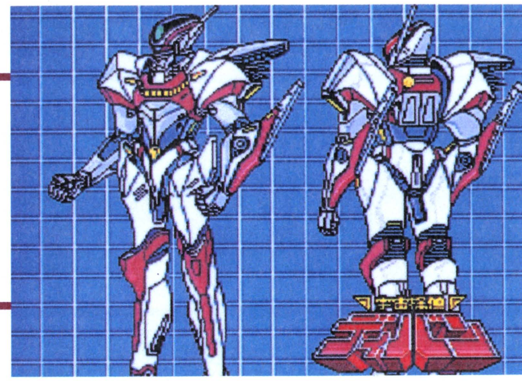
➡背景がウニョウニョする6面は、簡単だよ。



⬅最終面は、巨大戦艦と対決だ!!

雀偵ディバンの戦いはいよいよ佳境へ

雀偵物語2
宇宙探偵ディバン〈完結編〉

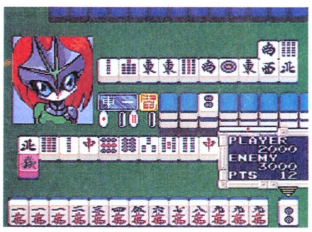


アトラス／発売中／¥4,800

ETC

ぜいたくなアニメーションが魅力いっぱいの変身ロボットストーリー『雀偵物語2』。出動編を上回る枚数のアニメで、完結編のドラマが始まる。壮絶なラストバトルに向かって、飛び込んでいくディバン。派手なアクションシーンと美人揃いの敵キャラがストーリーを盛り上げてくれる。

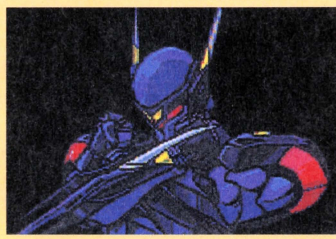
麻雀は、積み込み技が豊富にあって、現実にはめったにお目にかかれない役満がバンバンよ。　（ケイちゃん）



⬅九連宝燈や大車輪など、背筋がゾクゾクするような珍しい役満が次々とできちゃうぞ。







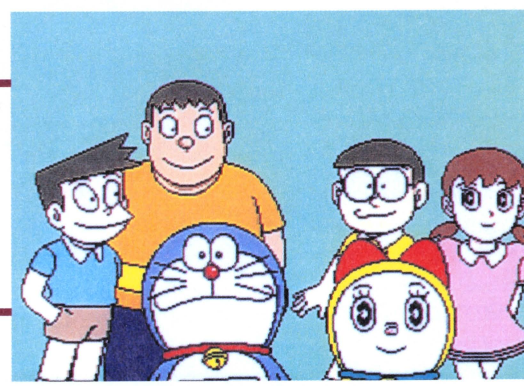
アニメがすごい!





アニメのままの声で、あのキャラたちが大活躍!

ドラえもん
のび太のドラビアンナイト

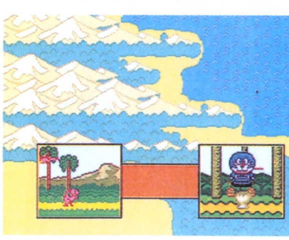


ハドソン／5月29日発売／¥4,800

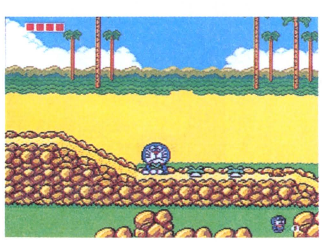
ACT

のび太くんやしずかちゃんが、恐竜時代やアラビアンナイトの世界にまぎれこんでしまった。さあ、大変。みんなを助けに行かなくっちゃ!

あのドラえもんが恐竜やはにわ、幽霊たちを相手に戦う冒険アクションゲームがSCD版で登場だ。オープニングや面クリアごとに出てくるビジュアルシーンでは、テレビや映画のアニメの声そのままで、おなじみのキャラたちがしゃべってくれる。これはファンには見逃せないゲームだね。　（ケイちゃん）



⬅各4つのステージのエリアが4つ＋αで計17ステージ。



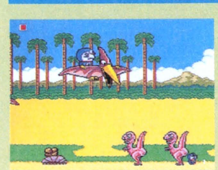
⬅ダイコンを抜くドラえもん。これで体力が回復されるんだ。

アクションはあなどれないぞ

はじめのほうは敵も少なく簡単だけど、後のほうのステージは、タイミングがシビア。



⬅ジャンプのタイミングをはじめに覚えよう。



⬅翼竜の背中に乗ってスーイスイ。この辺はやさしいね。



⬆恐竜に乗っているときも上からの敵に注意!

開国!!

"MM"ファン必見の新コーナー



"MMランド"へようこそ! このコーナーは、CG版からPC版まで、すべての"MM"を愛するファンのためのページなんだ。これから"MM"に関する情報をドンドン紹介していくのでよろしくネ!



これが元祖! CG版"MM"!

ゲーム(CG、GB、FC)、コミック、小説、イメージアルバムと、あらゆるジャンルで活躍中の"MM"だけど、ここでは"MM"のルーツでもあるCG版を紹介しよう。CG版は、正統派のファンタジー編や何でもアリの学園編、未来を舞台にした宇宙編など、現在までに11種類が発売されているぞ。



⬅こちらは本格派、ボードゲーム版"MM"。友だちとプレイしてね。



モンスターメーカー

⬅CGブームの金字塔。すべてはココから始まったのだ!



ドラゴンバスター

⬅待望の第2弾。凶暴なドラゴンを倒せ!



日本妖怪

⬅第3弾はジャパネスクバージョン。キャラも和風にアレンジ。



4つの神秘

➡"MM"第4弾。地、火、風、水の4つのエレメントを手に入れろ!



ソフィア聖騎士団

➡光と闇の戦いをテーマにした第5弾。"MM"シリーズの最高峰。



7人の魔術士

➡"MM"第6弾。相手のスペルネームを暴け。キミの推理がすべてだ。



MM学園

➡"MM"シリーズ番外編。好きなあのコに恋の告白を……♡



大予言

⬅最新作の"MM"第7弾。闇の大王を倒し、光の子となれ!



宇宙商人

➡"MM"シリーズ番外編。宇宙服姿の"MM"キャラがかわいいぞ。



MM学園祭

⬅"MM"シリーズ番外編。学園祭の催し物を採点しよう。

イラスト大募集!!

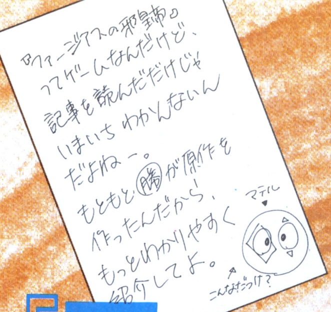


"MMランド"では、"MM"ファンのみなさんからのイラストを大募集します! 採用者には、九月姫先生のイラストが入った、MMランド特製のテレホンカードをプレゼントしちゃいま~す!

おたよりのあて先♥



*キミの住所、氏名、年令は、ハガキのオモテに書いてネ♡



特別企画

『ファージアスの邪皇帝』って、どんなゲームなの?



いままで、何度か紹介してきた『ファージアスの邪皇帝』。しかし、まだ全貌が明らかになっていないため「主人公は誰?」「よくわかんなーい」という読者の質問が編集部に殺到。これではいかんっ!　ということで、今回は『ファージアス』に対する質問にドーンと答えちゃうぞ。これですべての謎も判明!?

ヒューマン
7月発売予定／価格未定

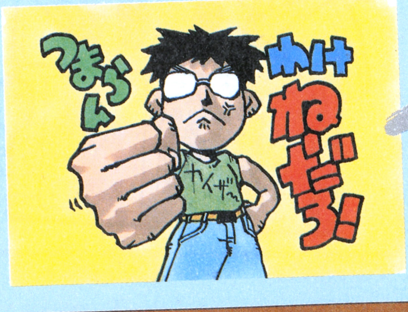
RPG

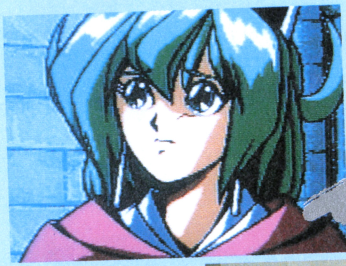
千葉県　横田良一くん

Q1 さんざん超期待作と書いてあったけどさぁ 本当におもしろいの?

A グサ! と、とりあえずヒューマンに聞こう……

こーんな初歩的なことを聞いてくるなんて、私は悲しい。おもしろくないわけがないであろう。構想3年、制作2年の月日は、だてじゃないよ。まぁ、とにかくプレイしてみてください。今までに体験したことがない冒険が味わえるでしょう。(カイザー高橋)





⬅このハイクオリティなビジュアルが、ゲーム中にいっぱい登場するぞ。

見よ! このグラフィック

カルトなサウンド



➡いままでのゲームの曲とは、ひと味もふた味も違った妖しい雰囲気のサウンド。



岡山県　原野健吾くん

Q2 なんでSCDなの？

A マップが広大なのだ

なんといってもマップがデカイ！なんとサイズが512画面分もあるのだ。しかもこれにはダンジョンや街などは含まれていないというからビックリだ。これでSCDになったのも納得したかな。



秋田県　関根晴男さん

Q3 "邪皇帝"っていったい何者？

A 最強のボスだ!!!

こいつが極悪非道、超イヤなボス、邪皇帝。ディメオラたちは、こいつを倒すために旅をしていくのだ。邪皇帝軍は、ファージアス大陸の大部分を占領している。こいつを倒せば、ゲームが終わる(はず)。

こいつ



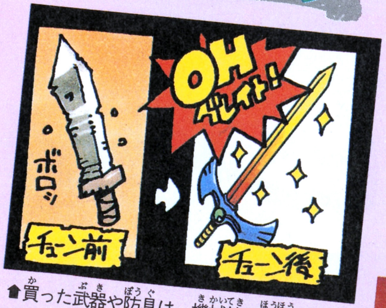
東京都　高見純くん

Q4 "ネオメタルファンタジーRPG"ってなにゲー？

A メカとファンタジーが合体したRPGなのだ

メカニック

なぜメカが必要なのか。それは便利だからだ（笑）。ただ便利だけじゃなくて、メカの要素を入れることで話の幅が広がり、ファンタジーに飽きちゃった人にも新鮮な感覚でプレイしてもらおうという奥深い（?）意味もあったりするのだ。なかなかイイでしょ？



⬆買った武器や防具は、機械的な方法でチューンアップして強くなるぞ。



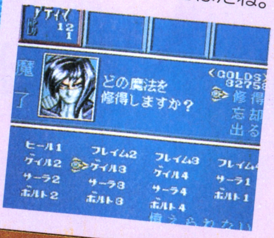
➡超巨大なロボットが登場して、戦ったり乗って移動できたりと、魔法よりも便利。

ファンタジー

「やっぱりRPGは、ファンタジーでなきゃ」というファンのみんなにも慧いっきり楽しんでもらえるように、神殿や魔法といったお約束のモノもバッチリ入っているぞ。メカとファンタジーの合体で、思わぬ楽しさが飛び出す"ネオメタルファンタジー"ならではだね。



⬆でっかい"浮遊城"がさまよう幻想的な大陸がゲームの舞台となる。



➡ファンタジーに欠かせないハデな魔法も登場。マジックアイテムもいろいろあるぞ。

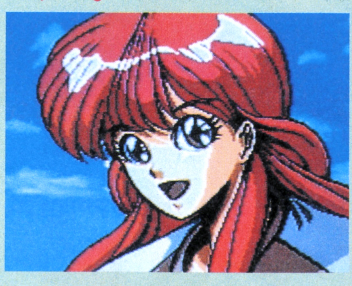
大阪府　小田俊夫くん

Q5 主人公は誰？

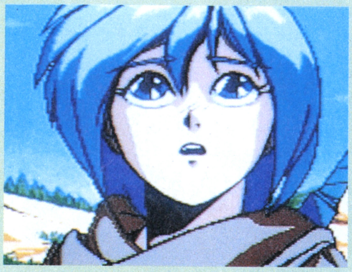
A 主人公 ディメオラ　かわいいヒロイン アティマ



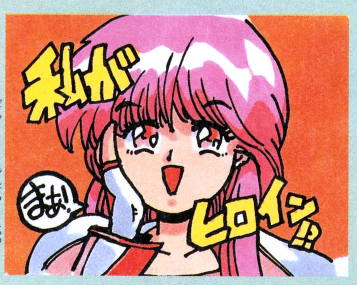
➡邪皇帝を倒すため、長い眠りから目覚める伝説の英雄。



⬅自称"かわいいヒロイン"と主張する、巫女のアティマ。

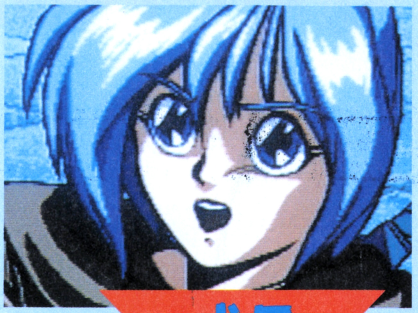


⬅ところが、神典で復活したディメオラは、この少年だった。

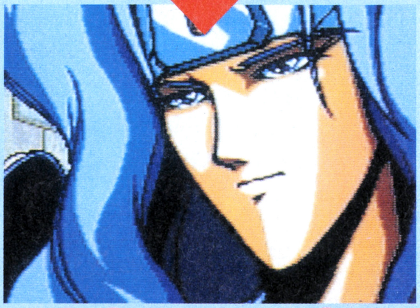


➡わがまま娘だが、伝説の英雄を復活させる力があるんだ。

●子供のディメオラ



成長



➡はじめは幼いディメオラだけど、冒険をしていくうちに大人になっていくぞ。

●大人のディメオラ

広島県　鈴木明美さん

Q6 声優は誰が出演するの？

A かなり有名な声優陣です！



速水奨



本多知恵子

冬馬由美	矢尾一樹
土井美加	屋良有作
山本百合子	川村万梨阿
郷田ほづみ	丸山みゆき

東京都　荒井新一くん

Q7 4月号の会話モードって何？

A ヒントです



⬅ゲーム中いつでもパーティの仲間同士で会話をすることができるんだ。会話モード中はすべて、声優の生音声でしゃべるぞ。



➡会話では、冒険のヒントを聞くことができる。また、ケンカやグチなど、場面によって楽しい会話もあるよ。

うパーティの人間模様

サテラ



⬅エクゼタム国の王女サテラ。気性が激しく、元気な女性。

シド



⬅なかなかハンサムな傭兵シド。ケンカっぱやい性格だ。

カトゥン



⬅元サテラのいた国の機甲騎士をしていた傭兵カトゥン。

パーティ

拾う

DNA兄弟

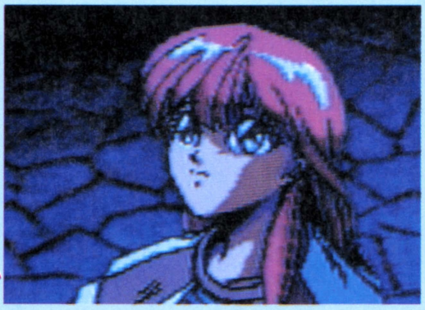
●サッドネス



⬆はじめにいっておくけど、こいつは敵ではないぞ。邪皇帝軍の将軍たちを撃滅しようと、1人広い大陸を旅しているんだ。機動力、火力ともに強力。

助ける

●アティマ



姉みたいな気持ち

片想い

●マテル



⬅『ファージアス』の登場キャラでは異色のマテル。自分の生まれた国に帰りたくて、ディメオラにお供して冒険にくっついていく。「オイラは、スライムじゃなーい！」

目的のために必要な人物

兵庫県　まっくさん

Q8 ヒロインは脱ぐんですか？

A



神奈川県　川上正人くん

Q9 プレイ時間は？

A 約40時間です

東京都　清水恵将さん

Q10 完成度は何%？

A 約90%です

㊕PCライター　佐藤裕志

Q11 幸せになれますか？

A はい！

まだまだ知りたい『ファージアスの邪皇帝』質問大募集！

さて、今回の紹介で『ファージアスの邪皇帝』のことわかってくれたかな？

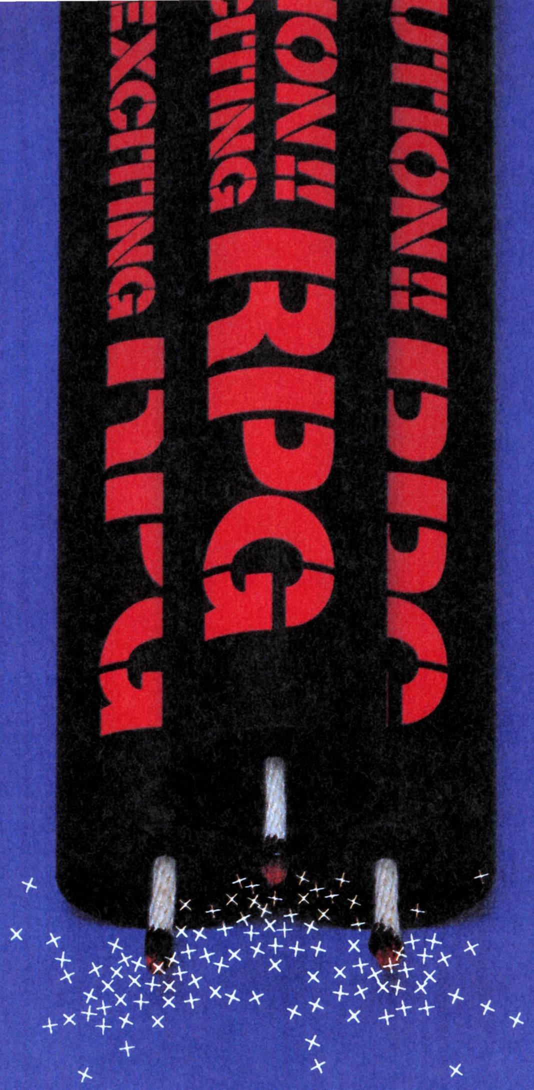
まだわからないことや知りたいこと、アブナイ質問などがあったら、下のあて先までどしどし応募してネ。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊕PCエンジン「ファージアス」係

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレホン通信
0422-20-0144
(毎月1日／15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

SUPER CD·ROM² SYSTEM

HE system PC Engine



秒読み開始、ヒューマンのRPG。

ヒューマンのスポーツゲームで、プロレスもサッカーもマスターして、運動神経バツグンになった君は、ホントによくがんばった。しかし次はRPGでアタマの方をキタエテもらおう。新しい試練はハンパじゃないぞ。そろそろウォーミングアップを開始してくれたまえ。秒読み開始だ。夏の発売まで、そのまま待機せよ。



7月発売予定 価格未定

NEO METAL FANTASY
ファージアスの邪皇帝
PCエンジン スーパーCD-ROM²

原作はマルカツPCエンジンで連載していた読者参加ゲーム。壮大な物語に、ハイクオリティなビジュアルとサウンドがキミを魅了する。

ⓒ1992角川書店／角川メディア・オフィス／薄葉士郎



夏発売予定 予価7,200円

SCIENCE FANTASY
盟約の定義
PCエンジン 4M Hu-CARD

マルチプレイのヒューマンが贈る、業界初の4人同時プレイ可能な自由度のたかいRPG、ついに登場！真実への旅立ちが、今はじまる。

ファインショットコンテスト締め切り迫る！ 5月6日必着

業界初、1枚のCDに3種類のゲームが収納されたおいしーソフト「ヒューマンスポーツフェスティバル」に、豪華商品が貰えるおいしー企画！ファインショットゴルフのストロークモード、全18ホール終了時のスコアを写真かビデオに撮ってご応募ください。

最優秀者にPCエンジンLTをプレゼント。その他上位優秀者にも豪華商品をプレゼント。またチャレンジ賞として、応募者全員の中から抽選で200名様にテレホンカードをプレゼント。

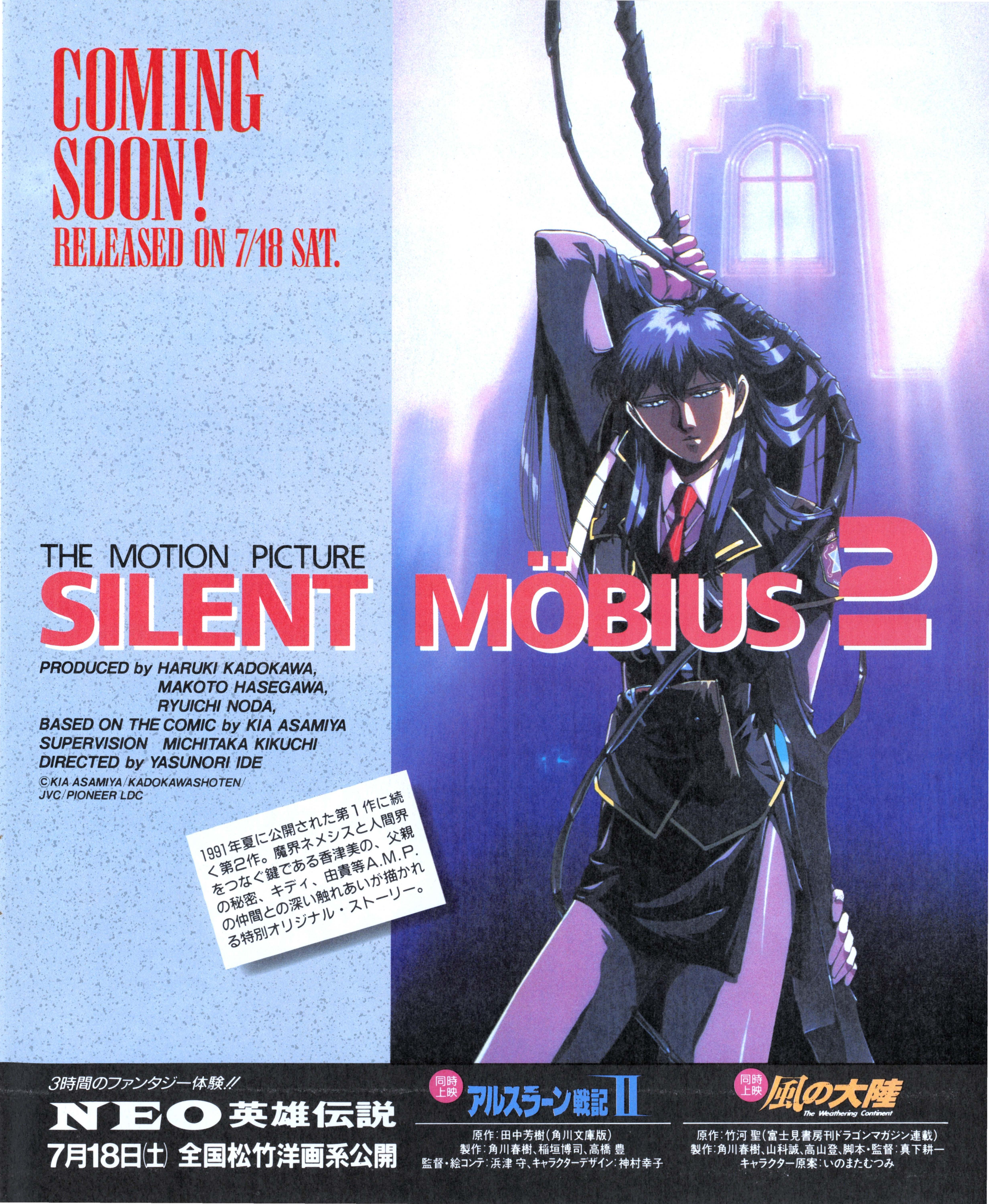
中間成績発表

−22	岡山県	古川 美樹
−21	岡山県	大森 剛
	埼玉県	吉尾 雅之
−20	大分県	白石 徳雄
	東京都	春名 弘
−19	奈良県	神原浩太郎
	静岡県	村上幸一郎
	群馬県	斎藤 潤
	大阪府	田村 浩司
	香川県	小谷 彰紀
	東京都	吉村 祐一
−18	岡山県	神原 隆弘
	長野県	井手 正志
	大阪府	青山 和雄
	東京都	茶々丸
−17	山口県	長野 勉
	京都府	山本 芳治
	兵庫県	宮内 雅浩
	愛知県	榊原羽留尚
	東京都	鈴木 剛嗣

／その他128名

★あて先:ヒューマン株式会社「ファインショットコンテスト」係まで、5/30発売本誌広告にて最終成績発表いたします。

■ヒューマンくらぶ会員募集中！ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書＆申込書を送らせていただきます。


COMING
SOON!
RELEASED ON 7/18 SAT.
THE MOTION PICTURE
SILENT MÖBIUS 2
PRODUCED by HARUKI KADOKAWA,
MAKOTO HASEGAWA,
RYUICHI NODA,
BASED ON THE COMIC by KIA ASAMIYA
SUPERVISION MICHITAKA KIKUCHI
DIRECTED by YASUNORI IDE
©KIA ASAMIYA/KADOKAWASHOTEN/
JVC/PIONEER LDC
1991年夏に公開された第1作に続く第2作。魔界ネメシスと人間界をつなぐ鍵である香津美の、父親の秘密、キディ、由貴等A.M.P.の仲間との深い触れあいが描かれる特別オリジナル・ストーリー。
3時間のファンタジー体験!!
NEO英雄伝説
7月18日(土) 全国松竹洋画系公開
同時上映
アルスラーン戦記II
原作:田中芳樹(角川文庫版)
製作:角川春樹、稲垣博司、高橋 豊
監督・絵コンテ:浜津 守、キャラクターデザイン:神村幸子
同時上映
風の大陸
The Weathering Continent
原作:竹河 聖(富士見書房刊ドラゴンマガジン連載)
製作:角川春樹、山科誠、高山登、脚本・監督:真下耕一
キャラクター原案:いのまたむつみ

スニーカー文庫

カドカワ・カセット・ブック〈STEREO〉

価格各1,600円(税込)
収録時間60分



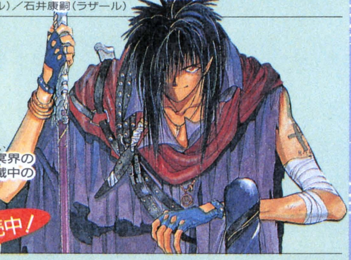
絶賛発売中!

マヴァール年代記3
炎の凱歌

田中芳樹(カドカワノベルズ, 角川文庫)

帝位をめぐりカルマーンとヴェンツェルの戦いの火蓋が切っておとされた——!!〈大好評の歴史ロマンシリーズ、胸躍る完結編〉

〈キャスト〉松本保典(カルマーン)/堀秀行(ヴェンツェル)/島田敏(リドワーン)/玉川妙己子(アンジェリナ)/稀代桜子(アデルハイド)/久川綾(パール)/石井康嗣(ラザール)



魔狼王風雲伝
"ほむやん、ちょっとだけ大暴れ編"

沢田　翔(しょう)(コンプコミックス)

魔物に襲われた陣内焔(じんないほむら)を助けた少女未那が、「お前は幽冥界(ゆうめい)の一族、魔狼族の王なのだ」と告げた。コミックコンプに連載中の大人気作品のカセットブック化第一弾!!

〈キャスト〉松本保典(焔)/横山智佐(未那)
勝生真砂子(風雅)/速水奨(死門)

絶賛発売中!



銀河戦国群雄伝ライ2
南天の嵐

絶賛発売中!

真鍋譲治(コンプコミックス)

ライは見事に座王都を陥落させる。しかし、敵将独眼竜正宗の罠が…。全銀河に英雄たちの熱い魂が躍動する!!

〈キャスト〉太田真一郎(竜我雷)/小山裕香(紫紋)/柴田秀勝(比紀弾正)/山田栄子(狼刃)/鶴ひろみ(独眼竜正宗)/石原良(ナレーション)

CD&BOOK第一弾!!

5月下旬発売

モンスターポケットミニ図鑑

12インチCD+CDサイズBOOK(80ページ)定価3,600円(税込)



豪華ダブルプレゼント

初回特典
シロちゃんの招福カード
グレードアップヴァージョン

+

抽選で迎夏生
描き下しB3ポスター
プレゼント!

CD
フルオーケストラ録音の大迫力で、モンスター・サウンド出現!
サウンド・プロデューサーは深沢美潮&安西史孝。

BOOK
冒険者必携の一冊!
キットンが持っているモンスターポケットミニ図鑑がついに一冊になったぞ!!
深沢&迎コンビかきおろしモンスターストーリーもたっぷり収録。

好評既刊

機動戦士ガンダム0083(上)

今西隆志=監修
山口宏=著

青年少尉、コウ・ウラキの目の前で、核弾頭搭載のガンダムが盗まれた!? 大人気OVA(オリジナル・ビデオ・アニメ)小説版(ノベライズ)!

〈イラスト〉川元利浩・カトキハジメ・佐野浩敏
470円



Adventure Fantasy
冒険ファンタジー小説

5/1 発売

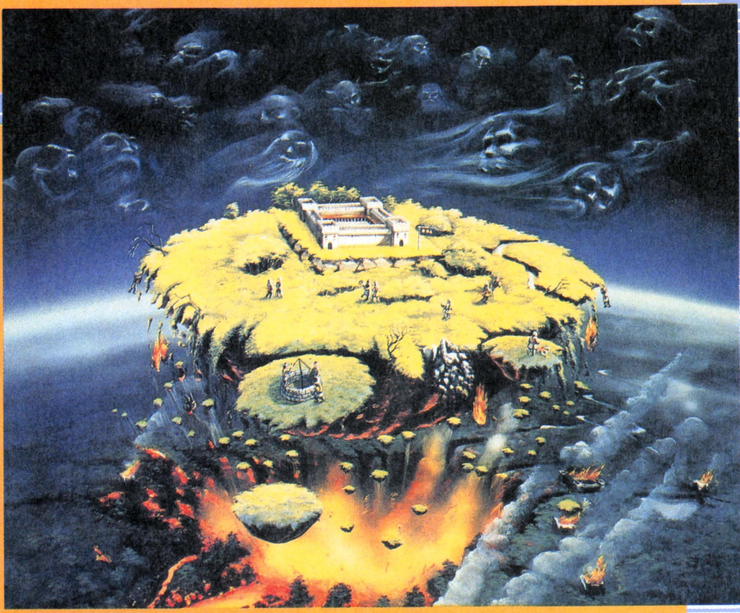
●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
＊定価には消費税が含まれています。



RPGリプレイ
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 愕然
秋津　透&スペース・ワン・ゼロ

またまた出たっ！魔獣愛好者(ヴァルガー・ファン)のためのテーブル・トーク・RPG第2弾。この一冊で、君も魔獣世界の住人、RPGの達人だ。

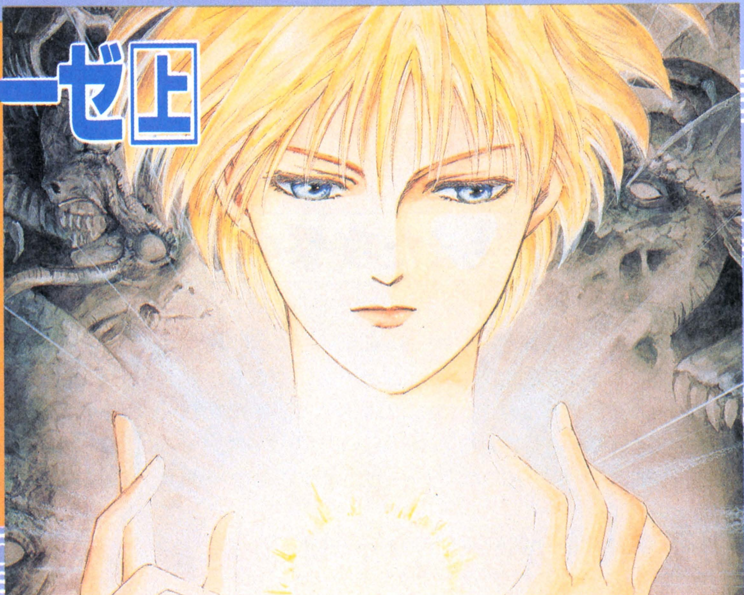
〈イラスト〉B'MARY 520円



POPULOUS™ ポピュラス
闇との戦い　幸田佳子

大地を揺るがす闇の勢力の侵略に、若者たちの闘いが始まる。大ヒットSLG(シュミレーションゲーム)の小説化、ついに登場!!

〈イラスト〉松原　あきら
560円



魔封の大地アンクローゼ(上)
篠崎砂美

見習い魔法使いを襲う魔物の群れ、少年を護るかのように現れた女剣士。彼に宿る古代の力とは何か。新感覚冒険ファンタジー登場！

〈イラスト〉華不魅
520円



実録 天下統一への道

じつはこの連載も今回が最終回。今まで読んでくれたみんなは、このゲームのすべてが判ったと思うけれど(本当に〜)、最後のレクチャーと、天下統一をめざした２人の最期をお送りしよう。

アスク講談社／6月12日発売／¥8,500

SLG

バランス感覚が問われる政治&計画!

北方の貴公子（自称）と呼ばれるミーも、幼いときにはティーチャーについて勉強したもので〜す。そのときに、天下統一の最大ポイント“謀略”&“政略”をミーみずから見つけ出しま〜した。そのポイントをここに書き残して、ミーに一歩でも近づける人材ができることを願いま〜す。

I まずは“計画”。ポイントの割りふりから



日常



政策

まずやらねばいけないのは、“計画”で〜す。日常では“謀略”と“外情報”、政策では“鉄砲配備”と“宮廷工作”が重要で〜すね。計画は、効果が上がるまで時間がかかりま〜すが、やるとやらないでは大きな差が出てしまいま〜す。

II “親交”こそが最大の攻撃だ!



⬆とにかく親交。何はなくとも親交！　ただ一度に親交を結べるのは４人まで。相手を選んで親交を結ぼう。

“親交”！　これこそが最大の攻撃ということに気づいた人がミー以外にいるでしょ〜か。親交を結んだ相手が大名ならば、その大名との関係が同盟へと発展しま〜すし、他大名の家臣なら、こちら側に寝返ってくれやすくなりま〜す。また、自分の家臣と親交を結ぶと、寝返りにくくなりま〜す。基本方針として〜は、敵となる大名の家臣にガンガン親交をかけて寝返らせま〜す。さら〜に、敵以外の大名とは同盟関係に入り、手薄になるであろう本国に攻め込まれないようにしま〜す。そして敵に圧倒的な戦力差で攻め込むので〜す。

III “臣従”もまた攻撃のひとつなのだ。

まわりに圧倒的に巨大な勢力があるならば、涙をのんで、その大名に臣従するので〜す。圧倒的な戦力で攻め込まれては、とても勝ち目はありませ〜ん。“ブタもおだてりゃ木にのぼる”のことわざにしたがって、おだてておいて、そのすきに自分の勢力を拡大するので〜す。

そして、勢力が大きくなったら、“独立”するので〜す。



⬅“寄らば大樹の陰”。強い敵には一時的に臣従するのも作戦だ。

ワンポイントレッスン

1 計画でのポイント

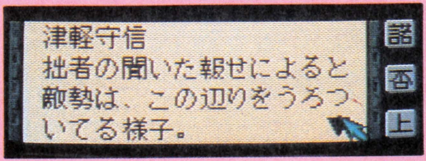
できるだけ各パラメーターには、１ポイントでも割りふるほうがいい。どれに重点をおくかはそれぞれだが、“軍制”と“鉄砲配備”には、できるだけ多くのポイントを割りふりたい。戦闘時の戦力に大きな違いが出てくるからだ。



⬅あまりに割りふりが極端すぎると、後で苦労することになるぞ。

2 家臣の任命

自家の家臣には、加増（持ち城の増加）と減封（持ち城の減少）、そして重臣への取り立てが行える。また、重臣には老臣、奉行、軍師の３種類の職がある。重臣はその職によっていろいろと意見を出してくるようになる。戦闘時の家臣の戦力は、その家臣の城数に比例する。そのため戦闘力の高い家臣には、加増を行い、戦力を充実させるようにしよう。



  イラスト／中野豪

…時は流れて…2人の行く末……

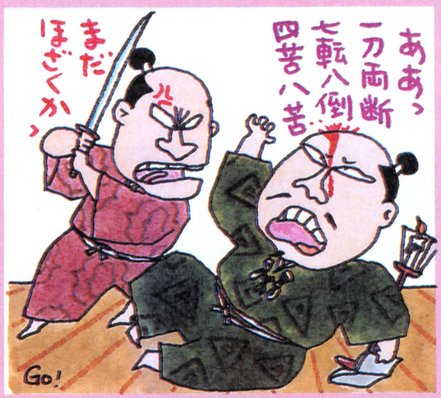
北方の狐・その才におぼれ、家臣に裏切られる…

出だしは順調だった。敵とする黒川氏以外とは同盟関係を結び、一気に黒川氏を倒した。その後も、大崎氏、葛西氏と、一時は同盟を結んでいた相手を次々と倒していった。そして、東北地方最大の敵、平泉氏と東北地方を2分する大勢力・伊達氏とついに決戦を迎えるようになった。勢力比は、伊達氏200万石に対し、平泉氏180万石。平泉知丸はその精鋭を率い、米沢城をめざし進軍したのであった。伊達氏も当主輝宗を中心に勢力を結集し迎え撃つ。両軍の兵どもが荒野を埋めつくし、戦いの開始をつげるホラ貝が鳴り響く。しかしそのとき、平泉陣営の中から裏切り者が現れ、一気に平泉本陣を突いたのであった。哀れ知丸は首を取られ、天下統一の志は消え去ったのであった。裏切らせて家臣にした武将を使い捨てにしようとした男の最期だった。

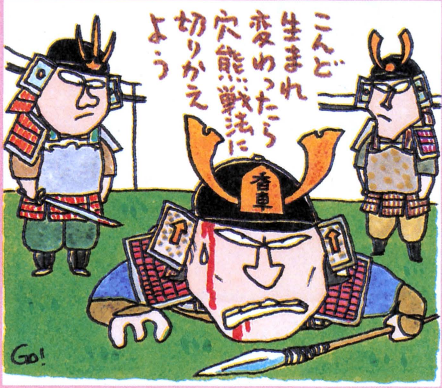
これさえあれば……



親交を自家の家臣におこなうと裏切りにくくなる。優秀な家臣にはなるべくやりたい。



南方の猪・左右を顧みずに、敵の逆襲を受ける…



最初の島津氏との決戦は激戦であった。さすがに能力では全国でもトップクラスの島津貴久。激戦につぐ激戦のすえ、ついに島津氏を倒した隼人武人であった。その後の歩みは順調であった。島津氏以外には薩摩、大隅、肥後、日向に難敵はいない。戦闘、そして兵の補充、そして戦闘。徐々に勢力を広げ、大友氏、龍造寺氏と九州の覇権をかけて3つどもえの戦いが始まるのであった。武人の戦闘力に物をいわせ、ジリジリと押し進む隼人軍。ついに隼人軍が大友軍の本城を攻略し、九州制覇に王手をかける。ここにいたって、隼人武人は、毛利との決戦をめざし兵を進める。しかし、大友軍残党が隼人軍本軍に突撃を敢行。毛利戦に備え、兵を前線に送っていた隼人軍は大混乱。ついに隼人武人の首を取られた。前しか見なかった男の最期である。

これさえあれば……



進むことしかなかった隼人軍。部隊の分散が致命傷だった。部隊の展開は慎重に。

太平の世は、ぜひキミの手で……

高円寺博士の 歴史講座

鉄砲と兵農分離の巻

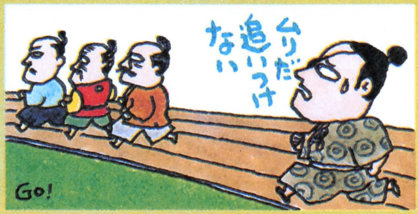


鉄砲。この時代を変えた兵器の威力は、多くの大名たちが認めていた。そのなかでひときわ光る活躍をしたのが、織田信長の鉄砲隊である。信長の軍隊は、他の大名たちと違って農民を使わずに、金で雇った専門兵で構成されていた。農民を使わなかったために季節を問わずに出陣でき、訓練も十分つめたのが勝因だった。

ちょっと一言

◎一歩遅かった伊達政宗◎

"独眼竜"の異名を持つ伊達政宗。わずかな期間で東北地方を制覇したように、才能は折り紙つきである。もう10年早く生まれたならば、あるいは…と思わせるキャラクターであった。



SOFT HIT CHART

勝PCエンジン

■発売前人気ソフトベスト10 —— 上位陣あい変わらずの強さを発揮!



1 ロードス島戦記

前回	1
メーカー	ハドソン
ジャンル・メディア	RPG・CD
価格	7,200円
発売日	7月17日発売
得点	668点

SCD専用ではないけれど、グラフィックの美しさはびっくりするほどだ。発売日も決まっているので、このまま1位を続けるかな。



2 モンスターメーカー

前回	4⬆
メーカー	NECアベニュー
ジャンル・メディア	RPG・SCD
価格	価格未定
発売日	発売日未定
得点	603点

かわいいキャラが読者の心をつかんだようで、このところの躍進はすごい。発売日が決まらないのが、ちょっと不安だけどね。



3 イースⅣ

前回	2⬇
メーカー	ハドソン
ジャンル・メディア	A・RPG・SCD
価格	価格未定
発売日	発売日未定
得点	544点

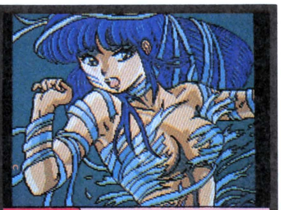
発表以来、新しい情報がないのが響いてか、順位を下げた。でも逆にそれでもこれだけ人気があるのは、すごい。（画面は『Ⅰ・Ⅱ』）



4 サイレントメビウス

前回	3⬇
メーカー	角川メディア・オフィス
ジャンル・メディア	RPG・SCD
価格	価格未定
発売日	秋発売予定
得点	420点

夏に劇場映画の2作めが公開されるので、それに合わせた発売かと思っていたら、少し遅れそうだって。うーん、待ち遠しい。



5 ドラゴンナイトⅡ

前回	6⬆
メーカー	NECアベニュー
ジャンル・メディア	RPG・SCD
価格	価格未定
発売日	発売日未定
得点	297点

パソコン版とは違った雰囲気ながら、かなりエッチ指数は高くなりそうだ。この人気はそのあたりへの期待の票なのだろうか?

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
6	10⬆	224	ドルアーガの塔	ナムコ	6,800円 6月予定	ACT 4M
7	—⬆	198	トップをねらえ! GUNBUSTER Vol.1	リバーヒルソフト	6,800円 6月25日	ETC SCD
8	—⬆	157	サークⅠ・Ⅱ(仮)	RIOT	価格未定 9月予定	A・RPG SCD
9	9	143	スプリガンmark2	ナグザット	6,800円 5月1日	STG SCD
10	8⬇	133	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	レーザーソフト	価格未定 秋／予定	RPG SCD

前人気はビジュアル重視のRPGほぼ一色という感じ。最近のPCエンジンユーザーの好みがはっきりと現れているようだ。中心メーカーのひとつNECアベニューが、アーケードのSTG、ACTの移植という硬派路線から180度方向転換しての軟派（?）なタイトルで人気をとっているのも象徴的だね。

発売中のほうは、ついに王座が入れ替わった。『イースⅠ・Ⅱ』の巻き返しがなるのか。次号以降の展開がすごく楽しみだ。

■発売中人気ソフトベスト10 —— 『天外魔境Ⅱ』予想どおりダントツ首位に!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル
1	—⬆	213	天外魔境Ⅱ	ハドソン	RPG
2	1⬇	144	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	A・RPG
3	2⬇	54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	RPG
4	3⬇	37	SUPER桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン	ETC
5	4⬇	25	パロディウスだ!	コナミ	STG
6	6	21	天外魔境	ハドソン	RPG
7	—⬆	17	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT
8	7⬇	14	改造町人シュビビンマン3	メサイヤ	ACT
9	8⬇	12	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG
10	10	10	出たな!!ツインビー	コナミ	STG

1位 天外魔境Ⅱ



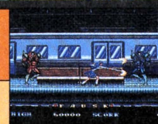
⬆CDの機能を十二分に生かしたRPG。今後こういったソフトがドンドン発売されるといいね。

春の大作ソフトがひととおり発売された。予想どおり『天外魔境II』がダントツ。今後どのくらい票を伸ばせるか注目したいところ。ますます目の離せないソフトヒットチャートだよ。

3 月 31 日 付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータ・読者アンケートの結果をもとに、編集部が独自に作成したものです。

■売り上げベスト10 《 SCDソフト上位を独占! 》

順位	前回	ソフト名	得点	メーカー名	画面	コメント	価格・発売日・ジャンル・メディア
1	— ⬆	天外魔境II	1923点	ハドソン		他に圧倒的な差をつけての第1位。まぁ、予想どおりの結果だね。ところでこのゲーム、クリアするまでにけっこう時間がかかるらしいけど、キミはもうエンディングを見たかな？	7,800円 / 3月26日発売 / RPG・SCD
2	— ⬆	夢幻戦士ヴァリス	297点	RIOT		かなり昔に、パソコンで発売されていたものを大幅にパワーアップして発売したこのソフト。『天外魔境II』には遠くおよばなかったけど、かなり健闘したのでは……。	6,980円 / 3月19日発売 / ACT・SCD
3	— ⬆	魔物ハンター妖子	242点	メサイヤ		先に発売されたMD版やOVAとはひと味違った妖子の魅力がたんのうできるソフト。パートIIの制作も決まったようで、ファンのみんなは今から発売が待ちどおしいね。	6,800円 / 3月13日発売 / ETC・CD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
4	7 ⬆	132	ヒューマンスポーツフェスティバル	ヒューマン	5,900円 2月28日	SPG SCD
5	2 ⬇	84	出たな!! ツインビー	コナミ	6,800円 2月28日	STG 4M
6	— ⬆	82	川のぬし釣り 自然派	パック・イン・ビデオ	6,900円 3月27日	RPG CD
7	6 ⬇	53	未来少年コナン	RIOT	7,200円 2月28日	ACT SCD
8	— ⬆	42	シャドー・オブ・ザ・ビースト	ビクター音産	7,200円 3月27日	ACT SCD
9	1 ⬇	41	パロディウスだ!	コナミ	9,800円 2月21日	STG 8M
10	— ⬆	30	精霊戦士スプリガン	ナグザット	6,500円 '91年7月	STG CD

やっぱりという感じで『天外魔境II』がダントツでトップにたった。CDロムのソフトとしては、発売数も記録的に多く、市場にもまだ十分出回っている。どちらかというとスーパーシステムカードの売り切れのため、買い控えている人がかなりいたようで、カードの供給で、さらに売り上げを伸ばしそうだ。

他を見ると、美少女キャラゲーム以外では『川のぬし釣り』が大健闘。さらに、前回7位の『ヒューマンスポーツ〜』が着実に順位を上げて今月は4位になった。あと、続編が発売されるためか『精霊戦士スプリガン』がけっこう売れている。圏外だけど、再発売の『ゼロヨンチャンプ』も好調だったぞ。

■ディスカウント情報 《 SCDのソフトを買うなら今!? 》

ZET

ソフト名	売値(税込)	割引率
ザ・デビスカップテニス	4,980円	2.7割引
ヒューマンスポーツフェスティバル	2,980円	4.9割引
SUPER雷電	3,980円	3.1割引
超時空要塞マクロス 2036	5,700円	2.1割引
熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編	4,980円	2.8割引
源平討魔伝 巻ノ弐	4,980円	2.7割引
HAWK F-123	4,980円	2.7割引
シャドー・オブ・ザ・ビースト	2,980円	5.9割引
BABEL	4,980円	2.9割引
QUIZまるごとTHEワールド2	4,980円	2.7割引
川のぬし釣り 自然派	4,800円	3.0割引
天外魔境II	5,380円	3.1割引
サイキックストーム	5,350円	2.3割引
ライジング・サン	2,480円	6.8割引
魔物ハンター妖子	4,980円	2.7割引
未来少年コナン	2,980円	6.0割引

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)	割引率
ザ・デビスカップテニス	4,800円	2.9割引
ビルダーランド	5,100円	2.5割引
SUPER雷電	3,800円	3.4割引
極楽! 中華大仙	4,700円	3.1割引
熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編	4,700円	3.1割引
源平討魔伝 巻ノ弐	4,800円	2.9割引
フォゴットンワールド	5,800円	2.7割引
シャドー・オブ・ザ・ビースト	4,980円	3.1割引
BABEL	4,980円	2.9割引
QUIZまるごとTHEワールド2	4,980円	2.7割引
川のぬし釣り 自然派	5,100円	2.6割引
天外魔境II	5,300円	3.2割引
夢幻戦士ヴァリス	4,900円	3.0割引
パチ夫くん 十番勝負	5,800円	2.7割引
魔物ハンター妖子	4,600円	3.2割引
未来少年コナン	2,900円	6.0割引

秋葉原のいろんな店を見てまわったのだが、どこもスーパーシステムカードが品切れの状態だった。そのせいか、『未来少年コナン』や『ライジング・サン』など、少し前に発売されたSCDのゲームの値段がだいぶ下がっていた。ソフトは欲しいのだが肝心要のスーパーカードがないので、買い控えが起こっているみたい。それに比べてHuカードや従来のCDソフトの値段は、それほど値引きされていなかったように思える。

目玉の特価品としては、メッセサンオーでロムロムアンプが4,980円(税別)で出ていた。定価が24,800円だから、なんと8割引！さらに、『ロムロムカラオケ』が6本ついて5,980円というのもあったぞ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)、メッセサンオー(☎03(3255)3451)

勝 桃太郎かわら版

第2号
平成4年4月30日発行
版元 さくまあきら & 桃太郎チーム

速報 PC版『桃太郎伝説外伝』

気持ちよすぎる!! "新ふゆうの術"で空中散歩



左の写真をよく見てほしい。これがPCエンジン版『桃太郎伝説外伝』で初公開の〝新ふゆうの術〟の効果、オール・フローティング・エフェクトの画面なのだ!! 夜叉姫だけでなく、パーティ全員が宙に浮いているのがわかるかな？

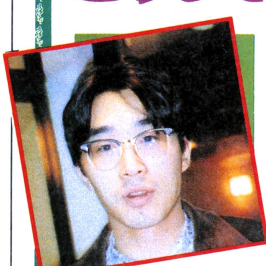
このプカプカ浮いたキャラクターをコントロールする手ごたえは、なんだか危ない感じがするほど気持ちいいんだ!!

総監督のさくまサンも、べつに〝ふゆう〟しなくてもいい緑の平野で、わざわざ技を消費して〝ふゆう〟しちゃうほどの出来ばえ!! テストプレイメンバーは、「すっげえぇ気持ちいい!!」「キャラが浮き沈みしている感じがもう最高!」「ずっとこのままでクリアしたい」と絶賛。最初にこのオール・フローティング・エフェクトの入ったテストロムが届いたとき、スタッフの間でコントローラーの奪いあいになったというからハンパじゃない!

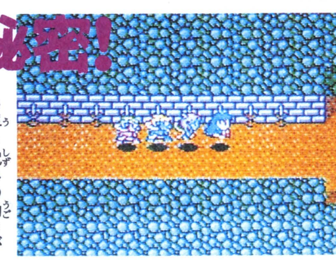
やはりPC版『桃伝外伝』はただの移植じゃすまない新作ゲームといえよう。〝新ふゆうの術〟に大いに期待して完成を待ってくれ!

外伝 特撮監督・ハドソン三上哲氏に聞く!!

こうして成功した! "新ふゆうの術"の秘密!



今回の〝ふゆうの術〟でパーティ全員をプカプカさせるために、今までの『桃伝』で使用していたシステムプログラムの根本にまで改良を加えました。大変な作業なので、決断するのに勇気がいりましたが(笑)、前の『桃伝II』からやってみたかったことだし、ユーザーのみなさんに喜んでほしくて、思いきってトライしてみました。



➡浮き沈みの動きが波乗りみたいだぞ!



⬆浦島のパーティもプカプカ！

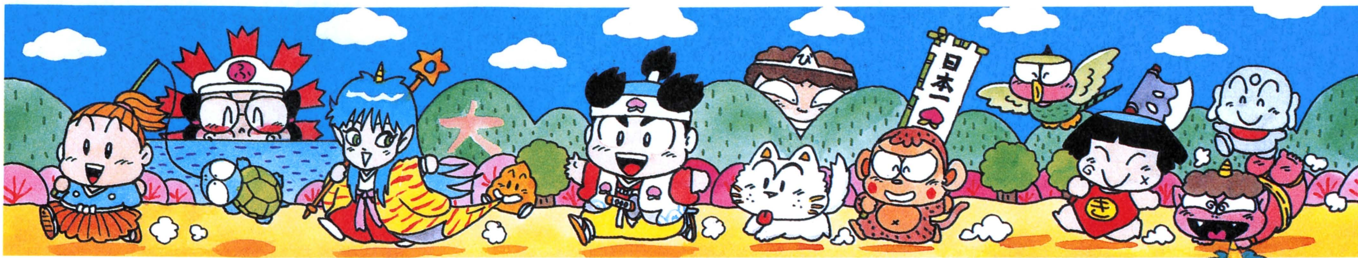


⬆術をとなえたところ。「プヨヨ〜ン」のSEが快感。

ちょっと専門的な話になってしまいますが、今回の『外伝』は最高4人パーティ。これだとスプライトオーバーという画面の不備の心配がないので、それぞれのキャラクターを描いているスプライトに影のスプライトを重ねて表示するという処理で全員ふゆうに成功しました。

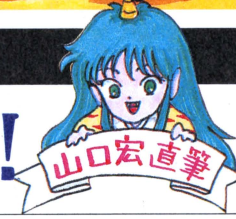
これが『桃伝II』のような17人パーティとなると、できなくはないけど、いろいろ制限がかかる可能性があり、無理がきかないのです。今回チャレンジできたのは、『外伝』がコンパクトに面白さを詰めた形式だったからですね。

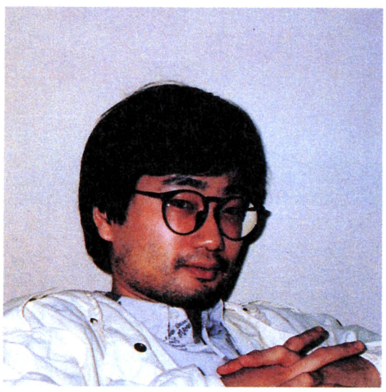
  ※なお、画面は開発中のものです。



桝田省治に続く桃太郎チーム第3の男

『桃伝』を継ぐ男・山口宏に緊急接近!





・山口宏・

1964年7月29日生まれ。血液型O型。鳥取県米子市出身。

『超時空要塞マクロス』(劇場版)で、アニメーターとして第2原画担当の過去を持つ。その後、雑誌のライターとしてデビュー。シナリオ、小説、ゲームなど、多数のメディアで活躍中。

☆主な作品☆

アニメシナリオ

『機甲猟兵メロウリンク』

『BASTARD II』他多数。

ノベライズ

『老人Z』『機動戦士ガンダム0083』『ファイアーエムブレム外伝』(夏予定)

☆趣味は何ですか?

ちょっと古いですが、デビッド・ホックニーのフォトアートに魅かれ、ビデオフォトでのコラージュにこったりしています。それと、近々"MACⅡ"も購入予定!

☆今までに感動した映画は?

『未来世紀ブラジル』ギリアム監督特有の、虚構と現実の交錯する映像空間は、不可思議なカタルシスに満ちあふれてます!

☆最近読んだ本を教えてください!

今さらのように、サリンジャーの作品集を読みあさっています。SFですが、『地球の長い午後』も良かったです。

☆『桃鉄』で好きなカードは?

幻の"おおつなみ"カード。2024分の1というすさまじい確率で登場するので、ちょっと見れないかも…。

☆桃太郎シリーズで好きなキャラクターは?

やはり夜叉姫。善と悪。一転する彼女のキャラクターに、現代社会のひずみを見た!?

☆『夜叉姫伝説』で特に力を入れた部分は?

力で力をさばくことの理不尽を、背理法という形で見せたつもりです。…が、力量不足で、描破しきれなかったのがくやまれます

☆今後どんなゲームを作ってみたいですか?

閉鎖された、一つの架空空間で遊ぶ。…強烈な現実感を持った非現実世界を作ってみたいですね。S.L.Gという形を借りて。

☆桃太郎シリーズのファンに一言!

人の意見にまどわされず、自分の好きなものに自信を持ってください。

さくまあきらから一言

今後『桃鉄』は私、『桃伝』は山口宏が担当、と分けたほど力のある男です。今から名前を覚えておかないと、「昔から知ってたぜ」と自慢できませんよ!!



★桃太郎ビッグカルトクイズ当選者大発表★

桃太郎ビッグカルトクイズにたくさんのご応募ありがとう!!

クイズの正解は"闇のバイヤーのときと、もうかりまっカードを使ったとき"でした。

さすがにカルト! 正解率はなんと4.7%。この難問に勝利したのは次の5人の方々です!!

★北海道・石川雅子さん
★栃木県・高橋靖幸くん
★埼玉県・串田晃典くん
★神奈川県・橋本一くん
★兵庫県・松本英樹くん

おめでとう!! ところで例の答えを写したキミ! 世の中そんなに甘くないぞ(笑)!!



月刊ARCADE専科（アーケード）

新作アーケードゲーム徹底紹介コーナーだ!!



魔法警備隊ガンホーキ

アイレム／現在ゲームセンターでプレイ可能



魔界と下界は月の扉をへだてた隣り合わせの関係。ところが、その月の扉が壊れてしまい、下界は大混乱! 下界にあふれだした魔物を取り締まるために、魔法警備隊の新米隊員マールとジルは、下界"月を持つ惑星アース"へと飛びたった…。

というわけで、今回はアイレムのファンタジックなSTG『魔法警備隊ガンホーキ』の紹介だ。魔法のホーキのミラクルな力を駆使して魔物を退治するこのゲーム、フツーのSTGとはひとあじ違うぞ!



➡赤い宝石スピリッツをたくさんあつめてパワーアップ!



➡大きなスピリッツは5つ分。パワーアップのチャンスだ。

⬆宝箱の中身は、パワーアップアイテムのスピリッツだよ。



➡2人プレイ時には、ステージごとの成果をくらべて、勝った方にはボーナスのごほうび! 負けた方の絵もかわいくてヨイ。



➡難易度はわりと低いので、独特のファンタジー世界を思いきり楽しめる。

多彩で強力な攻撃方法

とにかくいろんなことができちゃうのが『ガンホーキ』の特徴。魔物たちは手強いけれど、魔法のホーキだって負けちゃいない。タメ撃ちの魔法はショットとともにパワーアップするし、パワフルなホーキでの攻撃は何度でもできるんだ。使いまくっていこう。



ホーキシュート

⬆Bボタンを押すと、ホーキがレバーと逆方向に敵弾を消しながら飛んでいく。もちろん攻撃力もバツグンだ。しかもホーキを飛ばしているあいだでも、ショットを撃つことができるんだ。ただし、消せない弾もあるので注意せよ。



ホーキ回転

⬅レバーを上下に振って近くの敵を攻撃! 回転しながら移動も可能。



魔法

⬆魔法は対空弾のファイアーと対地弾サンダーの2種類がある。



バックファイアー

➡後ろの敵にはバックファイアーだ! 弾も消せる。

⬇普通の地形にはあたっても死なないぞ。天井にだって立って8方向攻撃だ。



立つ

Stage1
MIDNIGHT TOWN

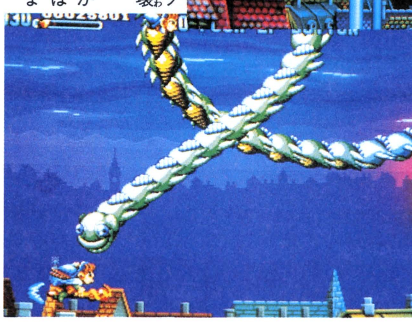
魔界との境界をこえて最初にたどりつく人間界の街。かつては栄えたこの街も、いまではイタズラ好きの魔物たちが暴れまわっている。



⬅美しい月夜をバックに飛ぶマールとジル。2人同時プレイはいまやあたりまえ？



➡ザコのゴーストがゾロゾロとくる。鐘は壊すことができるぞ。



⬇長い、長い、とにかく長い。長いものには巻かれると死んでしまうので逃げまくろう。

Stage2
OUTSKIRTS

のどかだった郊外でも、魔物たちはやりたい放題だ。森には毒々しいキノコ、洞窟の中はスライムだらけだ。



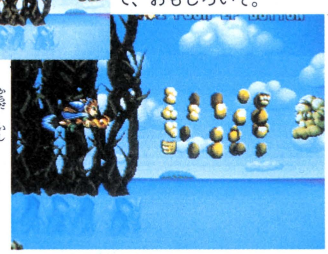
⬆まっ赤な毒キノコを壊せば、スピリッツがいっぱい出るぞ。



⬅小さなスライムをほうっておくと、そのうち合体してしまう。ぷよぷよしているわりにはカタいぞ。



⬅このボスは登場のしかたがけっこう意表をついていて、おもしろいぞ。



➡体の石をばらばらにして飛ばしてくる。いろんな攻撃パターンがある芸達者なヤツだ。

Stage3
FLOATING TURTLES

次なる舞台は魔物たちのたまり場になってしまった草原の上空。空中には巨大な浮遊ガメが重なりあうようにして漂っている。



➡巨大ガメの手足をやっつけながらすすんでいこう。甲らでつぶされないように、パターンをよく見てね。



⬆このカメの羽はホーミング弾になっているうえに、倒したあとの甲らに当たってもダメなんだ。



⬇空から人形がおどりながら降ってくる。なんだか不思議な風景である。ホーキシュートをうまく使っていこう。



⬅ボスはひときわ巨大な浮遊ガメ…と思ったら、本体は甲らにすみついた寄生虫だ。

連載 第16回

ナムコのな

presented by

スーパー激烈社員御所脇ヒロリン

『コズモギャング・ザ・ビデオ』をよろしく!!

どうも。今月はナムコ久々のビデオゲーム『コズモギャング～』を紹介しましょう。この作品は、ナムコが誇る『ギャラクシアン』シリーズとエレメカの『コズモギャング』が合体した、固定画面タイプのコミカルSTG。かわいいコズモ軍団が大挙して登場してくるのだ。でも、かわいいからってなめてかかると痛い目にあってしまうよ。みんなは注意しようね。スムーズにクリアするためには、友だちとパワー炸裂の2人同時プレイをするといいかもよ。業界初！ の持ち機共通システムをうまく使うことで、お互いのミスをうまくフォローできるからね。愉快な演出と、ビックリじかけいっぱいの『コズモ～』を、思いっきり楽しんでくださいネ。

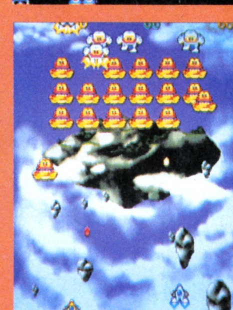
➡効果抜群!! のアイテムがキミのプレイを何度も助けてくれるぞ。



⬇エレメカと同じルールの特別ステージあり。でも単純じゃないので御用心を。



いけ～!!
野郎どもっ



⬅壮大な風景を背景にしたたくさんのステージが、キミの挑戦を待っているのだ。



⬆撃たれたときに見せるコズモたちのリアクションやセリフが、キミを存分に楽しませるハズ！

テレカプレゼント



『コズモ～』のテレカを5名様に！ 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル(勝)PC編集部「アーケード・テレカ」係まで「テレカくれ」と書いて応募してね。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報



今月の人気投票Best5



第1位 ストリートファイターII

第2位 ファイナルファイト



第3位 ドラゴンクエスト



第4位 ドラゴンボールZ



第5位 エメラルドドラゴン



移植人気投票結果〈3月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1ー	1276	ストリートファイターII	アーケード
2	4↑	688	ファイナルファイト	アーケード
3	2↓	672	ドラゴンクエスト	ファミコン
4	5↑	610	ドラゴンボールZ	ファミコン
5	6↑	491	エメラルドドラゴン	パソコン
6	7↑	440	プリンセスメーカー	パソコン
7	3↓	384	ファイナルファンタジー	ファミコン
8	8ー	317	三國志II	パソコン
9	9ー	253	グラディウスII	アーケード
10	14↑	239	ゼクセクス	アーケード
11	10↓	217	信長の野望（武将風雲録）	パソコン
12	11↓	203	銀河英雄伝説	パソコン
13	13↑	174	サイレントメビウス	パソコン
14	19↑	170	ダイナソア	パソコン
15	ー	162	三國志III	パソコン
16	12↓	141	キャプテンコマンドー	アーケード
17	36↑	125	3×3アイズ	メガCD
18	17↓	122	ぽっぷるメイル	パソコン
19	18↓	116	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
20	25↑	102	ワルキューレの冒険	ファミコン

『ストII』、2位にダブルスコア勝利!!

ヤア、みんな。元気かな？　今月も移植月報の時間がやってきたぞ!!　では、さっそくチャートのほうを見てみることにしようか。今回、特に目立ったことは、なんといっても『ストII』の圧倒的勝利だね。まあ、危なげない1位を続けてる『ストII』なんだけど、発売の近づいたSFC版や新バージョンの『ダッシュ』なんかもあって、さらに注目を集めているといった感じだね。他に目立ったのは、『三國志III』。発売直後にしていきなりのランクイン。今後の上昇作かもね。

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	29074	ドラゴンクエスト	11	5052	三國志
2	15553	ファイナルファイト	12	4806	魍魎戦記　摩陀羅
3	14935	ファイナルファンタジー	13	4566	エリア88
4	13322	エメラルドドラゴン	14	4436	信長の野望(全国版)
5	12789	テトリス	15	4051	ドラゴンボールZ
6	12456	グラディウスII	16	3638	フェリオス
7	12054	ストリートファイターII	17	3633	三國志II
8	6356	R−TYPEII	18	3438	グラディウスIII
9	6210	SDガンダム	19	3301	ドカベン
10	5527	サイレントメビウス	20	2557	スーパーマリオブラザーズ

キャラクター人気投票だ！

悪役 No.1

	名前／ゲーム名
1	バルログ／ストリートファイターII
2	菊五郎／天外魔境II
3	オストラコン／エメラルドドラゴン

どもっ!　しかし、この悪役ってのは人気ないっすねえ。あんまりハガキこないんだもん。まあ、考えてみれば、悪役でかっこいいヤツってのもめったにいないからねえ。でも、キャラ人気投票は基本的に2回ずつ募集していくので、次回も悪役No.1でいくからね。よろしく!!



⬆愛知県 鶴田明仁くん



⬇愛知県 松島正哉くん

 　イラスト／しろー大野

「ライトスタッフ直撃インタビュー」に続く移植月報社突撃取材第2弾!



『エメラルドドラゴン』は、ほんとうに移植が不可能なのか!?

'91年11月号で、記念すべき"移植人気投票1万票"を突破したパソコンRPG『エメラルドドラゴン』。この時の記事内で"さまざまな事情から移植が難しい"と書いたんだけど、んじゃどーゆー事情で難しいの？　ここらへんのお話をわかりやすくするため、わが移植月報社は『エメドラ』を制作したグローディアに突撃インタビューを行ったぞ!

基本的な問題は、"権利関係が複雑である"ということ。グローディア社長である池亀氏によると「まず『エメドラ』は、販売と商標を持つバショウハウスという会社と、ソフト制作を行ったわれわれのグループの手で誕生しました。その制作と前後して、われわれのグループは、現在のグローディアという法人（会社）になったのですが、スタッフであった飯さんと木村さんは、ライトスタッフに入社したんです」ということである。

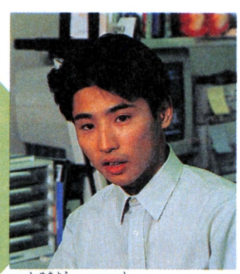
ふ〜む、つまり『エメドラ』が作られた後、スタッフがバラバラになってしまったために、"権利関係が複雑"になってしまったわけだね。だったら、みんなが協力すればいいじゃん、というのは子供の考え。大人の世界はもっとキビしいのだ。しかし、ホントに移植は不可能なのかな？

佐藤氏「数社からそういったお話が来たのですが、やはり権利関係の問題で挫折してしまいました。しかし絶対に不可能、ということはないと思います」

つまり100%ダメってわけじゃないのだ!　よーし、みんなでじゃんじゃん移植希望のハガキを出して、移植を実現させよう!!

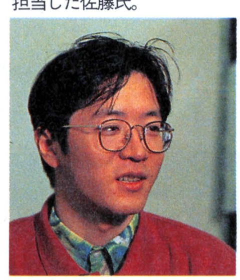


⬅お忙しそうなグローディア開発チームのみなさん。



⬆社長の池亀氏。『エメドラ』のプログラムを担当したのだ。

⬇『エメドラ』のサウンドを担当した佐藤氏。



スクープ グローディアがPCエンジンに参入？

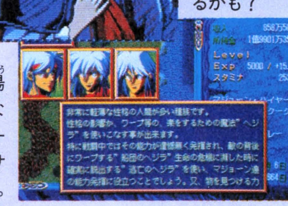
インタビューの合い間に、ぽろっとすごい内容の発言が飛び出したのだ!

池亀氏「スタッフさえ揃えば、PCエンジンに参入したいと考えてるんですよ。PCはビジュアルシーンなどがキレイですからね。きっと1作目はRPGになるでしょう」

グローディアといえば『ヴェインドリーム』や『サバッシュII』などのRPGを代表作とする会社。こりゃ期待できそうだぞ!



⬅パソコンRPG『ヴェインドリーム』。いつかPCエンジンに登場するかも？



➡多彩な登場人物がおりなす壮大なストーリーRPG『サバッシュII』。

FM-TOWNS版『エメドラ』の声優が決定したぞ!



5月発売予定のFM-TOWNS版『エメラルドドラゴン』では、ビジュアルシーンのキャラの声を声優が担当するのだ。キャストは右のリストのとおり。キミのイメージどおりかな？



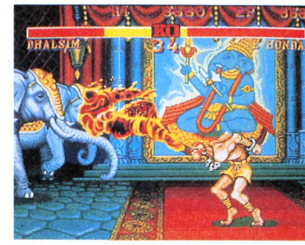
⬅FM-TOWNS版のビジュアルシーン。ひと味ちがう雰囲気が新たな魅力を生みだしている。




➡このFM-TOWNS版は、5月下旬発売予定で、価格は¥11,800（予価）なのだ。

アトルシャン
……………………飛田展男
タムリン
……………………天野由梨
ハスラム
……………………堀川　亮
ファルナ
……………………鷹森淑乃
サオシュヤント
……………………子安武人
オストラコン
……………………中村大樹

『ストリートファイターII』10000突破!!



★CAPCOMへ月報社直訴敢行

えー、一月遅れで記事を載せることになってしまったので、関係者の方、ならびに読者のみんなごめんなさい。では、さっそく、インタビューの内容をお伝えしましょう。

——毎度のことながら、これだけの読者のみんなの希望が集まりまして、ぜひとも移植の方をご検討いただきたいんですが。

西口氏：これはまた、たくさんのみなさんからハガキが寄せられているようですね。当社としてもできれば、移植なども挑戦してみたいんですが。残念ながら、いま現在のところSFC以外の機種への、移植予定はないんですよ。ゴメンなさい。その代わり、今度発売されるSFC版はスタッフの持てる力をすべて結集して、最高のクオリティに仕上げてますので、そちらでひとつ我慢してくださいね。



➡たくさんのハガキを見ながら、お話してくれた人見さん(左)と西口さん(右)。

SFC版『ストII』全国大会開催決定!!

本当に残念な結果となってしまった直訴敢行。しかし、ファンのみんなにちょっとウレシイ情報ももらってきた。なんと今度発売されるSFC版を記念して、カプコン主催の全国大会が開催されるのだ。詳細はまだ決定されてないんだけど、SFC版を買わなくても参加できるらしいんだ。腕に覚えのあるみんなは要チェックだ。



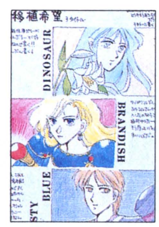
残念ながら他機種への移植予定はないんです
ゴメンなさい……

読者の大声

☆『三國志II』移植してくださ〜い。全国「三国志」FANの声が聞こえるでしょ〜。香川県　風見翔くん　☆ファルコムさん、世間をアッと驚かせ、ひいてはPC市場拡大につながるようなソフトを続々発売してほしいですね。山口県　ハニリイトさん　☆『プリンセスメーカー』、『プリメカ』旋風に乗って移植へGO!　千葉県　山田章司くん　☆格闘ブームの終わらぬうちに『イーアルカンフー』出しなさい。高知県　塩崎敦司さん　☆メサイヤさん、MDのメサイヤ作品なんでもいいから移植してっ（どれもよいデキ）。滋賀県　三浦りょうさん　☆『グラII』名作はいつの時代にも通用します。千葉県　小林祐介さん　☆やいテレの介、直訴直訴ってもう7回目だぞ。えーかげんにせえ!　北海道　ビスマスくん　☆時代はいま『ストII』だ!　カプコンさん、スペシャルバージョンで移植手術を!!　大阪府　大倉勇二くん　☆なんで『エメドラ』が6位に落ちるんだよ!!　新潟県　阪神命!!くん　☆『三國志II』なんかもういらない。これからは『三國志III』だぜ。静岡県　高柳太一くん　テレの介：じゃ、またね。



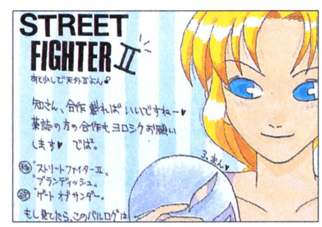
⬅神奈川県　荻浦守さん



⬅広島県　白石奈己さん



⬅群馬県　とらきちさん



⬅石川県　まんさん



⬅北海道　大野克己くん



⬅岡山県　馬花月竜児さん



⬅東京都　森龍太くん

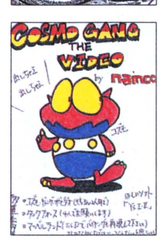


⬅広島県　中本一郎くん

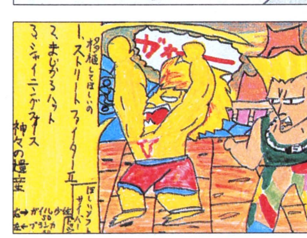

⬅鳥取県　ぱんすけさん



⬅埼玉県　T・Sの人くん



⬅東京都　伊藤昭太くん


⬅新潟県　土方歳三くん



⬅北海道　コブラコマンダーくん



⬅岐阜県　スグヴァくん

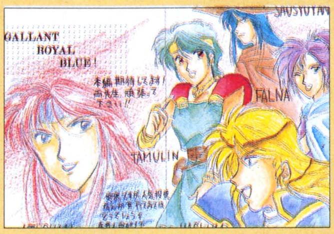


⬅愛知県　暁一穂くん

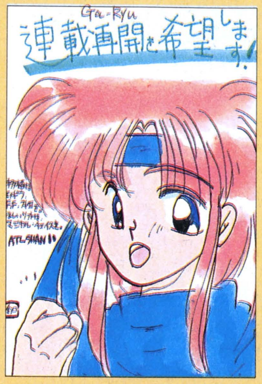
Ga-Ryu倶楽部

ライトスタッフ公認
㊔PCバックアップ

Vol.5



⬆滋賀県　近江律彦さん

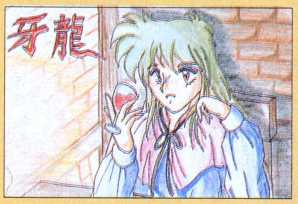


⬅大阪府　藍伽羅さん

グローディアインタビューどうだったかな？　『エメドラ』ファンでもあるはずの、「Ga-Ryu」ファン諸君!!　移植の実現は、みんなの熱意にかかっているといっても過言ではない(かな?)!　さらなる応援を求むぞ(なんちゃって)。まあ、みんなで地道にやっていけば、いつか扉も開けるかもしんないんだからね。えー、ところで募集していたスタッフなんだけれども、一応いま届いているハガキをもって締切りです。さらに今度は、「会報ほしいよ」の募集をするんで欄外を見てね。



⬅京都府　たてな知さん



➡静岡県　跳龍KOくん



⬆宮城県　たちばな春さん


⬆静岡県　しりうすさん



⬆大阪府　DEN²さん



⬆宮城県　のーむさん



⬆長野県　ポンコツ・ジョーくん

PC化に向けての意見

☆ゲーム化するのなら、やっぱり前作の最終決戦の様子とかも、ビジュアルイベントで入れてほしい!!　静岡県　跳龍KOくん　☆オストラコンの声は速水奨さんだと思ってたのに……(TOWNS版の話)。ガーン。広島県　服部まこさん　☆『エメドラ』にもあったサブシナリオを募集したらどう？　群馬県　芝雅紀くん　☆88版を用意しないのなら、パソコンで出す必要性って感じないなあ。CDオンリーのほうがスケール大きくできるし……。山口県　ハニリイトさん　☆PC化は賛成ですが、やはりキャラクターのイメージを大切にするなら声は出ないほうがいい。神奈川県　関洋一くん

テレ：毎月たくさんの意見ありがとうです。ところで、感情的になってPC化絶対反対を掲げているみなさん。建設的な意見を送ってください。みんなでアイデアを出しあっていくのがこのコーナーの主旨です。そこを理解してくださいね。

飯さんからのメッセージ



「これだけ、ハガキやら封書やら出してやってるのに、連載再開はいったいいつになるんだァ！」と、お怒りになっている全国1千万「牙龍」大好きっ子のみなさん。ぼくも同じ思いを胸に、このせちがらい世の中を共に駈けてゆきたいと、拳を固めているところなのだ。そして、ぼくはここに宣言する。あと半年、今の仕事『フィーンドハンター』が片づき次第、ここに、この誌上に戻って来ると!!　(大丈夫ですよね？　編集のTさ〜ん)

木村さんからのメッセージ



木：「牙龍」はどうなったんです？　飯：序章は終わったよ。木：続きはどうなったんですか？　飯：どうなっちゃったんだろうねぇ。木：まさかあのまま終わりだなんて……。飯：いやあ、倶楽部も続いているし、そんなことは……。木：でも再開のめどもたっていないんでしょ？　飯：まあ……ね……。木：やっと全員揃ったら終わっちゃうし。飯：……。木：このまま終わったら情けないですね。飯：ハガキが増えれば担当もわかるはずさ。頼むぜ、みんな！

イラスト／木村明広

おたより募集中!!

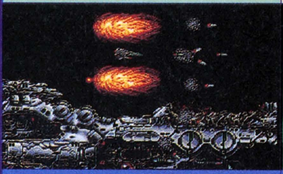
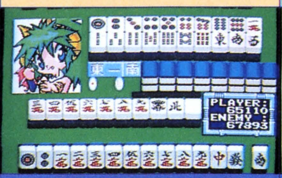
このページへのハガキの書き方は全コーナー共通で、表に住所・氏名・年令・電話番号を、裏にそれぞれのコーナーへの投稿内容(移植希望は3タイトルまで)と欲しいソフト(発売中のもの)を1本書いて送ってネ。毎月5名様に希望のゲームが当たるぞ。幸運なる今月の当選者は、北海道　古瀬明弘くん、愛知県　MILKくん、埼玉県　たかのりゅうさん、愛媛県　雲竜くん、宮城県　宗方一生くん、以上のみなさんでした。

あて先：東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊔PCエンジン編集部「移植」係まで。

〈Ga-Ryu倶楽部会報発行のお知らせ〉倶楽部事務局はこの度、作品やPC化に関する、誌面には載せきれないみんなの意見や、新しい情報など満載した会報を作成することにしました。この会報を「欲しいよ〜」という方には、無料で発送しますのでハガキのかたすみにでも明記して当倶楽部まで送ってください。ご応募をお待ちしています。

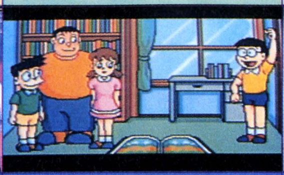
新作ソフトお毒味チャート

春の新作大特集!! どれを買おうか迷っているキミ。ぜひこのコーナーを参考にしてくれ!

評論家 ／ ゲーム名	ライザンバーIII	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン〈完結編〉	スプリガンmark2
			
	データウエスト	アトラス	ナグザット
	発売中／¥6,800	発売中／¥4,800	5月1日発売／¥6,800
全ゲーム制覇超人 **岩崎啓真** なんかなぁ、ヒマなんだよな。とにかくヒマ。ゲームを作り出そうか? いやしかしゲームを作り出すと辛い。ああ、しかしヒマ。どーしたらいいのだ。うう、ヒマだ…。 	超激難ゲームの第2弾。グラフィックの雰囲気などは素晴らしいが、とにかく難しい。簡単なモードでこの難易度ではとても普通の人間ではクリアできない。難しいのが好きなマニア向け。 ●●●●●●○○○○	ビジュアルはぶつ切れでアクセスが気になり、ゲームは配牌の操作が気になる麻雀。唯一の取柄がヌード寸前の女の子ではアマリと言うものだ。ビジュアルを除けば30分で終わるのも気になる。 ●●●●○○○○○○	ゲームの中にアニメのノリのストーリーが入ってくるのは面白い。ややしゃべりが長いのと、体力制のSTGにありがちな理不尽な攻撃があるのを除けば、すこぶるデキがよいと思う。 ●●●●●●●○○○
対COM無敵人間 **ウォルフ中村** 本誌の先月号にも載っていたワンダーエッグの『ギャラクシアン3』をやってきた。ウワサに違わず燃えるゲームだったので、立て続けに3回もやってしまったのであった(笑)。 	例によって急加速できるのだが、私の腕では使いこなすことができなかった。パワーアップアイテムも、私の力にはなってくれなかったし……。STGがヘタな私には楽しめなかったのであった。 ●●●●●●○○○○	ビジュアルシーンにはより磨きがかかっているし、麻雀自体も(敵がかなりのズルをするが)それなりに遊べる。サイコロを降るたびに数度アクセスするのには、少しうんざりしちゃったけれど。 ●●●●●○○○○○	ところどころで仲間が援護してくれる演出&ストーリーがおもしろい。特殊兵器にもロボット物としての雰囲気があるし(使えないのもあるけど)。なお、前作とは別のゲームと考えよう。 ●●●●●●●○○○
お気楽専門校生 **東 千里** 春になりましたねェ! 久しぶりに伊豆にふらりと旅に行って来ました。露天風呂には入らなかったけど、やっぱり温泉は気持ち良かったよ。私も年をとったのかしらねェ。 	スピード感があまりなくて、操作しにくい昔のファミコンを思い出させるゲームよ。手ごわいボスキャラばかりで難易度が少々高い気がするわ。初心者さんには難しいゲームだわね。 ●●●●●●○○○○	超長いビジュアルは見ているだけでも充分楽しめちゃうほどユニークな内容に仕上がっているわね。次の対戦相手はどんな美少女か? 物語の展開は……? 考えるとつい力が入るゲームだわ。 ●●●●●●●○○○	物語のあるSTGなんて、驚かされちゃったわ。敵を撃破する爽快感は抜群ね! それに、テンポのよい物語の展開で、スリル感が倍増して迫力のプレイが思いっきり楽しめるよ。 ●●●●●●●●○○
爆裂ウラワザ野郎 **びいず羽岡** 西船橋にモスバーガーができた! こりゃうれしいけど"当分は夜10時まで"の表示にトホホ…。せめて終電の時間まで営業しろ。オレの命令は絶対だぞ。お願い、して…。 	敵のグラフィックがとってもグッド。描き込んでありまっせー。基本的に敵の弾をよけて先へ進むタイプのSTG。難易度もそこそこだし、ボスごとに攻撃パターンが違うのもいいな。 ●●●●●●●○○○	さすがに麻雀部分はよくできてると思う。だけどなぁ…アニメシーンのテンポがすごく悪いんだよねぇ。こういうのは演出でなんとかなる部分だと思うんだけど。やってて疲れちゃいました。 ●●●●○○○○○○	ステージ中に主人公の顔が出て会話を始める。今後こういう「シナリオ重視STG」が増えるんだろうなぁ。ただのSTGよりは自機に対する思い入れも増すしね。個人的にこーいう話、好き。 ●●●●●●●●○○

 イラスト／中野 豪

私のメインディッシュ

テラフォーミング	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	キャンペーン版大戦略II
		
ライトスタッフ	ハドソン	マイクロキャビン
5月1日発売／¥6,800	5月29日発売／¥4,800	5月発売予定／¥7,800

全ゲーム制覇超人岩崎啓真

『スプリガン』のデキはかなりのモノ。いわゆるアニメの戦争モノが好きな人には非常に楽しめるゲームだし、STGとしても後半面の攻撃がちょっと厳しすぎるのを除けば、すこぶるデキはいいと思う。あえて言うならEASYぐらいはもうちょっと簡単でもよかったのではないかと思うが、それは望みすぎというものか？

- **テラフォーミング**：淡々と進むSTG。前半は比較的やさしいのだが、後半の難易度は超難しい部類に入る。さらにボスキャラに与えたダメージがすこぶる分かりにくいのも問題があるのでは……。 ●●●●●○○○○○
- **ドラえもん**：オリジナルの声優がしゃべる、ささやかなビジュアルがついている。この2点を除くとカード版と基本的には大きな変更はない。小学生の子供さんがいるなら買いのゲームかもしれない。 ●●●●●●○○○○
- **キャンペーン版大戦略II**：気のせいかもしれないが、戦闘が速くなった。ユニットの区別が少々つけづらいことと一度に見られる画面が狭いのが難だが、長く楽しめるゲームではある。SLGファンは要チェック。 ●●●●●●○○○○

対COM無敵人間ウォルフ中村

今月は「これ！」という決め手のあるソフトがなかった。強いていえば『大戦略II』かな？ このソフト、もう少し操作性がよかったら、よりプレイに熱中できたと思うんだよね。例えば「ウィンドウを開かなくとも、セレクトボタンで首都に戻れる」とか「IIボタンでまだ行動していないユニットに順次カーソルが合う」なんて感じで。

- **テラフォーミング**：機体、敵キャラ、背景などのデザインはそれなりに個性的だと思う。背景の中には、色づかいが斬新すぎて(!?)つらかったところもあったけど。パワーアップはなかなかハデで気持ちよかった。 ●●●●●●●○○○
- **ドラえもん**：CDということで、絵と音に力が入れられている。が、内容はHuカード版と同じようなので、感想は変わらない（単調ではあるものの、ところどころにあるしかけはそこそこ楽しめる）。 ●●●●●●○○○○
- **キャンペーン版大戦略II**：相変わらず敵の思考時間が長い。しかし、ガマンできないほどではない（アニメをパスすることもできるし）ので、本格派SLGにハマりたい人にはおススメ。やっぱりキャンペーンは楽しいね。 ●●●●●●●○○○

お気楽専門校生東 千里

今回、何も考えずに楽しめるゲームが好きな私がSLGにハマってしまい、驚いているの。と、いうことで『大戦略II』はイチオシのゲームだよ。じわじわと手ごたえを感じる楽しさがたまらないわ。『テラフォーミング』もデザインの美しさが見モノね。濃い演出が、プレイをぐっと盛り上げてくれるから、誰でも充分楽しめちゃうわ。

- **テラフォーミング**：有名なデザイナーのデザインなだけあって、個性的で奇妙なキャラたちばかりね。画面もキレイで演出が凝っているわ。驚くほど、敵が出てくるから攻撃をかわすのが、ひと苦労だよ。 ●●●●●●●●○○
- **ドラえもん**：ビジュアルが入っているのは、ファンにとってはうれしいプレゼントだね。楽しいイベントは、親子で仲良く楽しめることうけあいよ。幼児諸君には、『にこぷん』以来のおススメゲームね。 ●●●●●●○○○○
- **キャンペーン版大戦略II**：ぜひ挑戦してもらいたいのは、キャンペーンだね。最初から油断ができないほど、しっかりとシナリオが構成されていて緊張感たっぷりの戦争プレイが楽しめることまちがいないわ。 ●●●●●●●●○○

爆裂ウラワザ野郎びいず羽岡

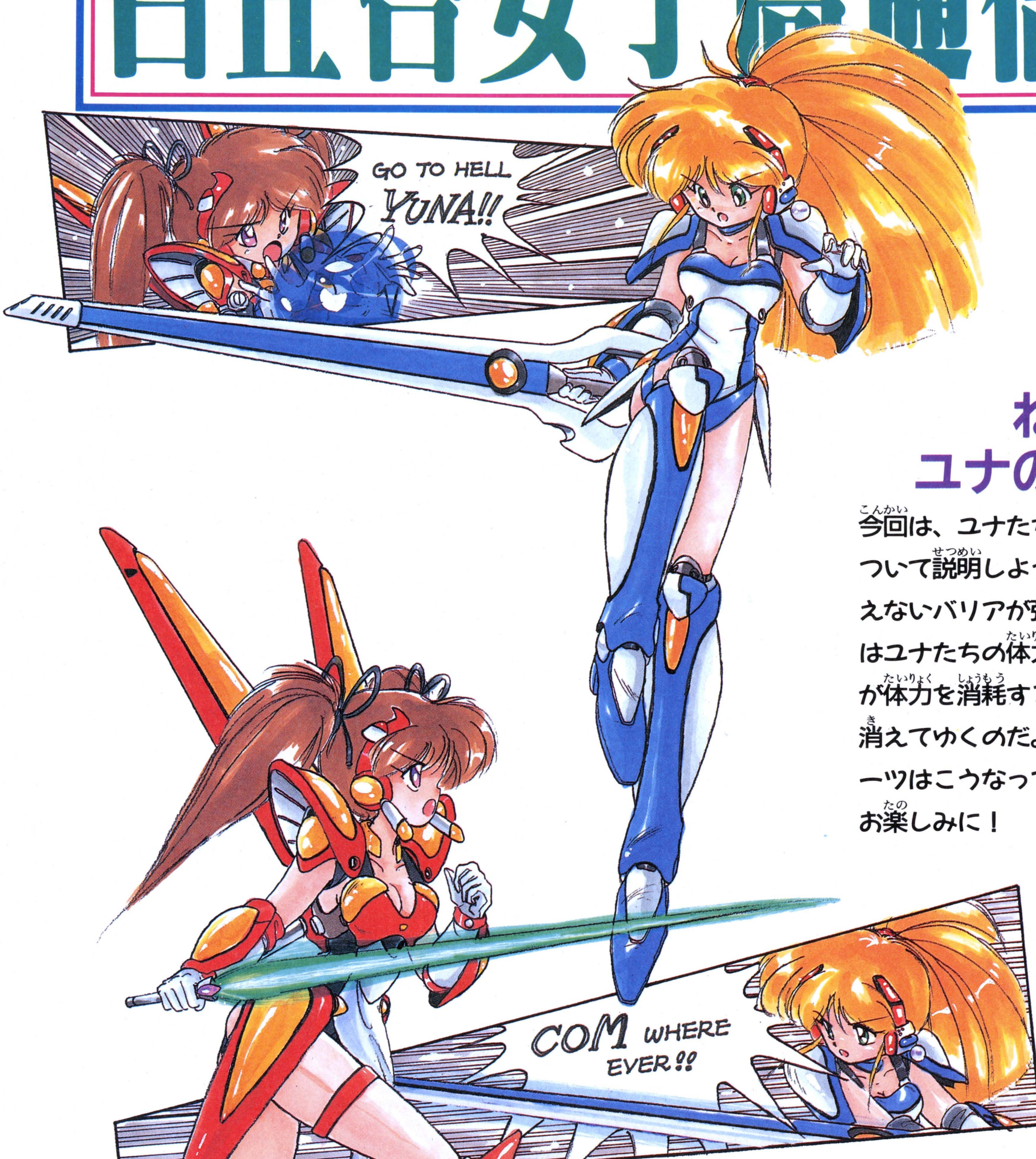
今回はとりあえず『スプリガン』かな。『ガンダム』もどきのシナリオや的をえた演出が気が利いてるし。でもオレのようなSFおたくに言わせると、全体のツメがまだまだ甘い！ STGうまい人だとすぐに終わっちゃうのも今一歩じゃないかな。ぜいたくな注文だけど、次回作に大期待。あとは、小粒だけど『ライザンバーIII』もおススメ。

- **テラフォーミング**：シド・ミードがデザインした自機も、実際の画面で見るとあまりインパクトがない。パワーアップアイテムが小さくて見にくいのもやめてほしかったな。ステージごとの斬新な仕掛けはいいのに。 ●●●●●●○○○○
- **ドラえもん**：ドラえもんがしゃべる！ でも中身は先日発売された超子供向けACTなのでした。せっかくのアニメがゲーム部分のせいで…。トップメーカーのハドソンがこんなことしてちゃいけないと思う。 ●●●●○○○○○○
- **キャンペーン版大戦略II**：敵のコンピュータが賢いし早い。PCしか持ってなくて『大戦略』が好きなら、買ってソンはしないと思う。まぁ、戦闘中のグラフィックがもうちょっとキレイだとよかったかなって気もする。 ●●●●●●●○○○

銀河お嬢様伝説YUNA
白丘台女子高通信

第8回





ねえ見て見て♡ ユナのバトルスーツ

今回は、ユナたちの身を包むバトルスーツについて説明しよう。バトルスーツには目に見えないバリアが張りめぐらされていて、それはユナたちの体力と連動している。ユナたちが体力を消耗するとともに、バリアの効果も消えてゆくのだ。…ということは…バトルスーツはこうなって、ああなる。……ゲームをお楽しみに！

銀嬢伝 ふぁんくらぶ

福岡県　セリス平くん



⬅作ってるボクも早くプレイしたいよー(笑)。絶対期待してね。

石川県　藤原和臣くん



⬅その、原画を描いているというソフト、送ってください。

静岡県　水口暁寛くん



⬆素朴でいいね。こういうのも大好きだぞ。

　イラスト／明貴美加　おたよりのあて先……〒102 千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　㊖PCエンジン編集部　白丘台女子高通信係

マルカツ・アタック・カード

MAC

長い間本当にありがとう!!

㊫PCエンジン創刊以来、読者の皆さまに親しまれてきたMACシステムは、今号で終了致します。賞品やスペシャルMAC発送の管理において、一部の読者の方々に多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。終了手続きは以下のとおりですので、よくお読みください。

①㊫スーパーファミコンも読んでいる人：兄弟誌「㊫スーパーファミコン」では、引き続きMACシステムを行っています。賞品に多少の違いはありますが、㊫PCエンジンのMACもそのまま使えますので、希望賞品の点数が集まるまで保存してください。

②㊫PCエンジンのみ読んでいる人：次ページで紹介している賞品と引き換えます。ただし端数は切り捨てになりますのでご了承ください。賞品引き換えの締切は、1992年7月31日(金)消印分までとさせていただきます。

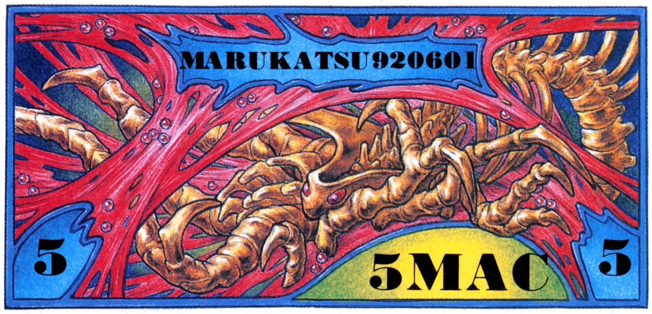
③賞品未着などの問い合わせについて：MACを送ったがまだ賞品が届かない、あるいは投稿コーナーで掲載されたがスペシャルMACが来ないという人は、お手数ですが以下のことを書いて、必ずハガキでお問い合わせください（ただし1991年12月以前のものに限ります)。

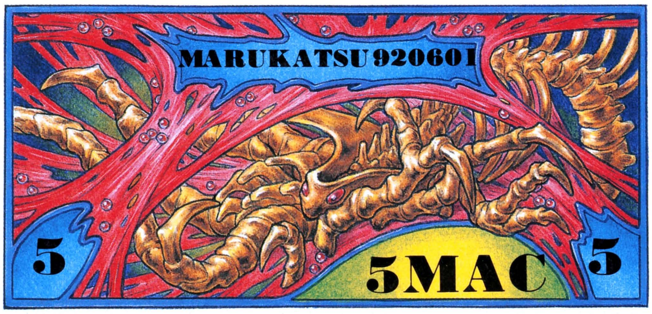
賞品未着の人：住所・氏名・電話番号・MACを送った日付（何年の何月か)、MACの点数、希望した賞品名を明記してください。

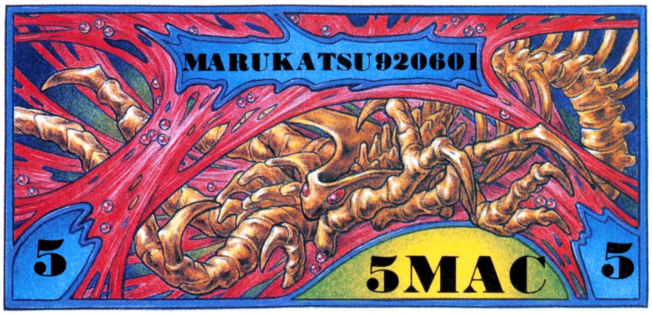
スペシャルMAC未着の人：住所・氏名・電話番号・掲載されたコーナー名および月号（何年の何月号か)、もらえるMACの点数を明記してください。電話での問い合わせは受けつけておりません。

[賞品引き換えのあて先] 〒102 東京都千代田区九段南 4-7-16 市ヶ谷KTビル　㊫PCエンジン編集部　MAC賞品係

[問い合わせのハガキのあて先]　上記と同じ住所の、MAC管理室あてに送ってください。







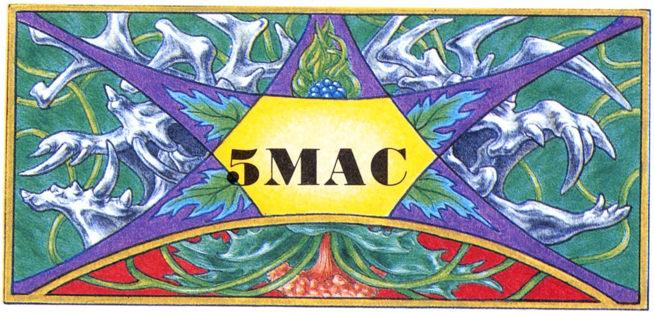


イラスト／杉山真理

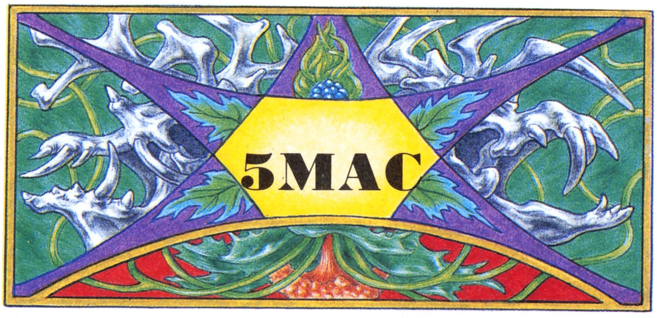




1	スーパーグラフィックス	30,000MAC	2	電子手帳	25,000MAC	3	スーパーファミコン	20,000MAC	4	コードレステレホン	20,000MAC	5	ディスクマン	20,000MAC
6	デジタルパーカッション	15,000MAC	7	ポケットパノラマカメラ	15;000MAC	8	コアグラフィックス	14,500MAC	9	メガドライブ	12,500MAC	10	RCカー	12,000MAC
11	ウォークマン	11,500MAC	12	液晶テレビ	10,500MAC	13	天の声バンク	4,500MAC	14	アベニューパッド	3,500MAC	15	ターボパッド	2,200MAC
16	マルチタップ	2,100MAC	17	電卓	1,800MAC	18	(勝)Tシャツ	1,200MAC	19	(勝)オリジナルテレカ	670MAC	20	レコード券(500円分)	670MAC
21	図書券(500円分)	670MAC	22	文具券(500円分)	670MAC	23	(勝)専用原稿用紙	300MAC	24	(勝)シャープペン	200MAC	25	(勝)ボールペン	50MAC









KADOKAWA ー 夢の島

THE ISLAND OF DREAMS

DATA CHECK!

▶CD&BOOK『フォーチュン・クエスト モンスターポケットミニ図鑑』
5月29日発売 定価3600円(税込)

▶魍魎戦記 MADARA
単行本第7巻「茶吉尼童子の章」5月30日発売
カセットブック最新巻「復活編」は、5月1日発売 定価1600円(税込)

CD&BOOK

深沢美潮先生サイン会、大盛況

5月29日『モンスターポケットミニ図鑑』いよいよ発売



コンプティークCD&BOOKシリーズ第1弾『フォーチュン・クエスト モンスターポケットミニ図鑑』の発売(5月29日)を記念して、原作者・深沢美潮先生のサイン会が開かれました。

時は春うららかな4月5日(日)、昼寝をしたい午後3時から。場所は、アニメイト八王子店。静かななかにも興奮と熱気にあふれたひとときを過ごしていました。

当日は近郷近在だけでなく、遠方のフォーチュンファンが深沢先生の姿を一目見ようと集結し、約100人の熱気で会場はむせ返っていました。

同時に開催されている迎夏生先生の原画展も大好評で、各地から迎夏生ファンも集まってきていました。なおこれは、ほかのアニメイト各店でも開催されたものです。キミは行ったかな。



⬇これが、いよいよ5月29日発売の、CD&BOOK。



⬆迎夏生先生が描いたイメージイラスト。

RADIO

ステレオドラマ『ガイア・ギア』大好評!

4月12日(日)に東京・文化放送(1134KHz)でスタートしたステレオラジオドラマ『ガイア・ギア』(富野由悠季原作・角川スニーカー文庫)が、早くも話題を集めている。これは宇宙世紀200年頃、宇宙移民たちが企む地球逆移民をめぐる戦いを描いた力作だ。ストーリーもいよいよ序盤の戦闘段階に入り、盛り上がりを見せている。



⬆主人公のアフランシ・シャア(左)と、エヴァリー・キー。

それから、文化放送が受信できなくてくやしい思いをしていたキミに、うれしいニュースがあるぞ。大阪、名古屋、そして九州でもネット局が決定したんだ。大阪・OBCラジオ(1314KHz)毎週土曜夜10時30分から。名古屋・東海ラジオ(1332KHz)毎週土曜夜10時から。福岡・九州朝日放送(1413KHz)毎週日曜夜10時から。

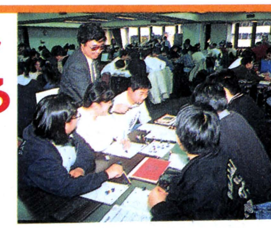
壮大なスケールで繰り広げられる『ガイア・ギア』の世界を、キミも楽しもう!!



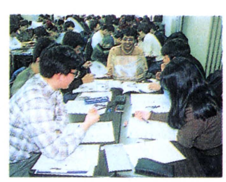
⬆『ガイア・ギア』に登場する、マン・マシーン。

EVENT

TRPGコンベンション2開かれる



去る3月24日と28日、『テーブルトークRPGコンベンション2』が開かれ、350人余りのTRPGファンが集まった。兄弟誌の㊕(マルカツ)SFCに大好評連載中の『ダブルムーン伝説』を始め、人気の5タイトルが結集、原作者もGMを務めるという超豪華版で、異常なまでの盛り上がりを見せた。東京会場は、ゲストとして『コミックコンプ』で活躍中の先生が5人も登場してくれた。この模様は、5月18日に発売予定の『コンプRPG Vol.3』に掲載の予定だ。



⬆あこがれの先生とゲームができて、みんな大喜び!

CASSETTE BOOK

伐叉羅、運命の決戦へ

『魍魎戦記 摩陀羅 復活編』



摩陀羅ファンにうれしいお知らせをふたつ。まずはカセットブック『魍魎戦記MADARA 復活編』から。発売は5月1日だ(定価1600円)。伐叉羅、獅子丸たちの行く手をはばむ文観。さらに、甲賀三郎も動く……。



⬆カセットブックに出演している声優さんたち。

そしてコミック第7巻。発売は5月30日(予価920円)だ。あらゆる謎が今ここに解き明かされ、『弐』ここに堂々の完結!! なお、巻末にオリジナル最終章シナリオ「摩陀羅『弐』真伐叉羅伝」がつくから見逃せないぞ。ぜひ買ってね。

サイレントメビウス NEWS II CHAPTER:03

NEO 英雄伝説 拡大版



みんなの期待にこたえて、ついにAMPのメンバー6人の登場だ。映画のなかで、それぞれが活躍する場面を重点的に紹介するぞ。そして、今回は拡大版ということで、同時上映2作の情報もお届けしよう。

強い、かわいい、カッコイイ、AMP6人の個性が光る!

今回の作品で主役の香津美と共に、メインになるのがAMP加入前の由貴だ。由貴は母を失った傷心の香津美と偶然出会う。その時に感じた未来のビジョンに従い、由貴は持ち前の優しさで香津美を手助けしはじめる。

香津美をつけ狙う妖魔に気付いたラリーは、キディと那魅に香津美の護衛をさせる。そのラリーが、映画の前半で自分の力を駆使して2人の妖魔と戦う場面がある。額に紋章を浮かばせたラリーの活躍は、超カッコイイぞ!

AMPのサブキャップでもあるレビアは今回、ビジョネイルとしての能力を発揮する。自分の衛星を使い、地上の妖魔に攻撃をかけるのだ。また、自作の3種の神器、ヒューイ、デューイ、ルーイでメンバーをサポートする。

香津美の護衛をまかされたキディと那魅は、クライマックスの妖魔との決戦で大活躍する。キディはアーマーコートされた体で妖魔を蹴散らし、那魅は聖水「若水」で応戦する。

もちろん、最後は香津美の出番。自ら封印を解いた魔法の力で、妖魔に立ち向かう。

AMP6人の魅力が全部詰まった『サイレントメビウス2』、これは絶対見るっきゃない!



ラリー・シャイアン
AMPの課長。父は妖魔。強い妖力を持ち、力を放つ時、額に紋章が浮かぶ

キディ・フェニル
体の7割がアーマーコートで怪力の持ち主。性格はとりわけ明るく勝ち気

レビア・マーベリック
電脳のエキスパート。上空に個有の衛星を持つ。趣味はイヤリング収集

香津美・リキュール
本編の主人公。魔導士ギゲルフ・リキュールの娘。強大な魔力を持っている

彩弧由貴
予知能力を持ち、未来のできごとを映像やメッセージなどで捕えられる

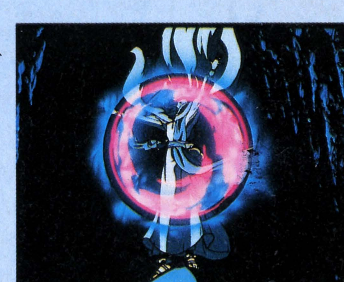
闇雲那魅
神官一族闇雲の後継者。若水など霊力を持つ品々を使える。極度の潔癖症



風の大陸 The Weathering Continent

華麗にして幽玄、壮大な冒険の旅

月刊ドラゴンマガジン創刊より常に人気ベスト1を保ち続け、富士見ファンタジー文庫で5巻まで発売中。合計150万部を突破している、竹河聖先生原作の超古代冒険ファンタジー。それが『風の大陸』だ。この物語の題名でもある風の大陸とは、超古代、一夜のうちに海底に沈んだとされる伝説の大陸、「アトランティス」。映画の舞台は"黄金の死の都・アゼク・シストラ"だ。旅を続ける魔術師ティーエ、男装の王女ラクシ、自由戦士ボイスの3人に襲いかかる恐怖とは……。監督は真下耕一。キャラデザインは結城信輝が担当。



監修・菊池通隆氏自らが語る『2』の魅力、見どころ

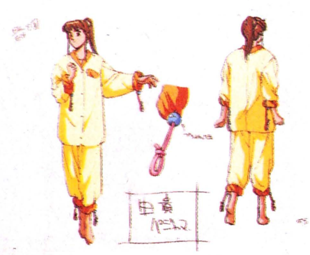


『サイレントメビウス』の原作は、みんなも知っているとおり、麻宮騎亜先生のコミックスだ。月刊『コミックコンプ』に連載中で、今月発売の6月号で連載50回を迎えた超人気作品。

この麻宮作品を映画化する主要なスタッフを、ここで簡単に紹介しよう。キャラクターデザインを担当し、作品全体の監修もするのが、菊池通隆氏。去年の作品では総監督として腕をふるった菊池氏は、『2』の見どころについてこう語っている。

「パート１では香津美と母親に焦点を絞ったが、今度は香津美とAMPのメンバーが主役で、それぞれ個々に活躍の場面を用意しました。前回は出演がかたよっていたけれども、『2』は香津美と由貴がメインでほかの４人がサポートするという感じにできていますので、ぜひ夏の公開まで楽しみにしていてください」。

原作のコミックス版とは多少コスチュームなどを変更し、ひと味違った魅力のAMPのメンバーたち。菊池氏がデザインした、そのメンバー６人全員にそれぞれの"見せ場"があるというから、今年の映画は去年以上におもしろくなっているハズだ。



⬆菊池氏の描いた、キャラ設定の資料。コスチュームの細部までキチンと設定されている。

「必ずいい作品に」と井手監督

つぎに、監督の井手安軌氏のコメントを紹介しよう。「今回の見どころは、内容的にいうと、原作のコミックスのプレストーリーになっていて、"香津美がなぜAMPに入って、活躍していくか" が描かれていくことになります。スタッフ一同、今、がんばっているところですから、期待して待っていてください」。

井手監督は、主にOVAの数多くの作品の演出を手がけ、その手腕が評価されて今回、初めての劇場版作品の監督を務める。

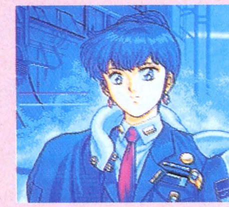
そして、脚本が『冒険イクサー３』の中村学。作画監督を北島信幸、西井正典、松原秀典の３人が担当する。一流のスタッフでおくる『サイレントメビウス２』に、みんなからの去年以上の声援を送ってくださーい！



井手安軌（いで やすのり）
アニメ界若手のホープで、OVA『バブルガム・クライシス３』などの演出を手がけ、監督作品にはOVA『Bun=UP』がある。

6月7日、東京おもちゃショーに『サイレントメビウス』が出現する!!

今年も６月７日(日)千葉県の新名所・幕張メッセにておもちゃショーが開かれる。今年のキャッチフレーズは、「さわってみよう新しいおもちゃ」だ。今年は、角川書店がブースを初出展する。初めての今回、いきなりの超目玉は、PCエンジンスーパーCD-ROM²版『サイレントメビウス』の画面初公開!! デモビデオ本邦初公開のうえに、素敵なイベントもあるから、ぜひ来てね。



⬅ゲーム画面の香津美・リキュール。

岡本麻弥&山口勝平の新ラジオ番組『アニメキングダム』がスタート!



⬆ピッタリ息の合った、山口勝平さんと岡本麻弥さんのコンビ。

４月８日、アルスラーン役の山口勝平さんと、彩孤由貴役の岡本麻弥さんがパーソナリティを務める新ラジオ番組『アニメキングダム』が東海ラジオで始まった。アニメファンならたまらない原作者やスタッフの「ココだけの話」など情報満載の30分だ。毎週水曜日、夜10時30分から。

コミック版『アルスラーン戦記』待望の単行本発売!!

田中芳樹原作の大河ヒロイックファンタジー『アルスラーン戦記』。これがコミック化され、単行本も発売されるのは知っていたかな。作画の中村地里先生は、自らフリークを名乗るアルスラーンの虜。５月中旬には第３弾を収録した『ファンタジーDX 初夏の号（角川書店）』も発売。





⬅単行本第１巻は、定価500円で好評発売中！

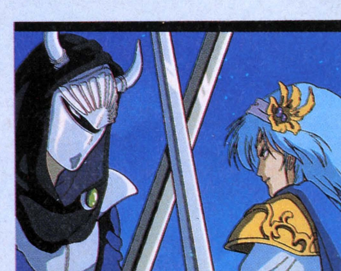


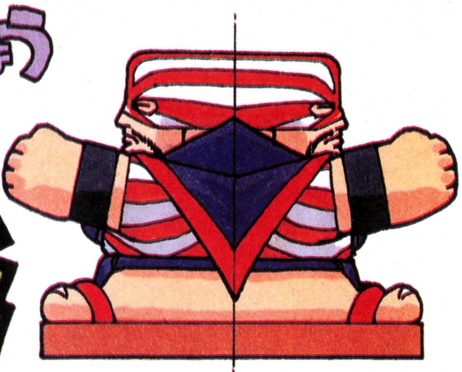
アルスラーン戦記II 重厚そして絢爛な大河英雄叙事詩

昨年夏の公開で大反響だった、映画の『アルスラーン戦記（田中芳樹先生原作）』のパート２の制作が、快調に進行している。

今回のパート２では、新たに登場する古代インドを思わせる隣国シンドゥの戦象部隊との戦い、ダリューンの原作のイメージをスケールアップした戦闘シーンが展開する。また新たにアルスラーンに忠誠を誓う頼もしき味方が登場する。アルスラーン出生の秘密などを交え、パルスの王太子として国を取り戻すまでの、新たな一歩を踏み出す姿を描く。

監督は前作に続いて浜津守。





優雅なムッシュ

㊜工作げきじょう

第33話 桜子太る!の巻

作・しろー大野とシナリポン

あらすじ

ユミは家の中。ゴールデンウイークに行くメキシコのポポカテペトル山に想いをはせていた。「そうだ、パスポートよねっ♡」ページをくっているユミの顔から赤味がひいた。「こ、これっていったい……」。つづく(おい、あらすじで「つづく」はねーだろ!?)。



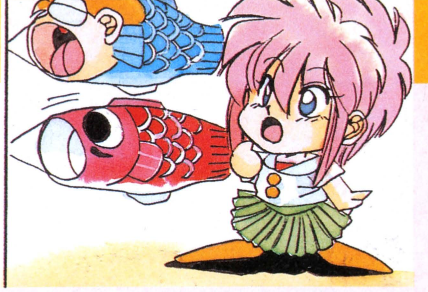
最近びしゃ丸が帰って来ません。心配だー。



あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊕PCエンジン編集部「びしゃ丸はもらった」係

次回 モーレツ教師がやってくる!!
"アカテン先生"の巻だ

見せます 出します ゲーム業界裏のウラ



テンゲン 第9回



ゲームデザイナー
天内潤氏
お酒が大好き。でも仕事もお酒と同じくらい大好きな、プログラマー兼広報さん。

読んだら飲みな 飲むなら読みな

世の中は現在ゴールデンウイークである……なんて文章を3月中旬に書いているんだから出版業界っておかしいよね。ところで、なんとテンゲンはナマイキにも4月25日から5月5日まで、11連休なのだ! いい機会なので、今回はいっぷう変わっている「テンゲンの休日」の決め方について暴露しちゃおう。

例年、年末が近づくと「来年は○○○日休みましょうよぉ」と社長にダダをこね(今年は123日なのだ)、OKが出たらまずカレンダーの日曜・祭日にマルを付ける。次に、火曜や金曜が祭日のところを探し、日曜との間の日(月曜や土曜)を休みにする。こうすると連休が増えて、かなり得した気がするんだよ。

GWはみどりの日の前の土曜日からこどもの日までが目安。年末年始も10連休以上にして、余ったぶんを土曜日に割り当てるのだ。夏休みは6日間あって、7・8月中に好きな日を休めるし、誕生日休日(自分の生誕記念日)もあるんだよ。すごいでしょ。

やっぱりゲーム業界で働くならテンゲンだよね。会社にうまい酒があるし。　(つづく)

ビクター音産 第11回



ニューメディア事業部 次長
小森治信氏
ニューメディア事業部をまとめるプロデューサー。

ゲーム開発最前線

今回は、一部で圧倒的な支持を集めたCDロムマガジン『ウルトラBOX』についてお話ししましょう。

CDロムの持つ大容量と製造期間の短さ、そして製造費の経済性(ROMに比べて)などを考慮し、他社とは違うコンセプトで何かおもしろいソフトはできないかと考え、ディレクターたちと協議しました。その結果、「雑誌に近い考え方でCDロムをいかせないか」ということになりました。「システムを開発し、データを変えるだけでひとつのソフトを作りあげる」「コンスタントな連続性によって制作費を軽減し、結果廉価でソフトを提供できる」まさにメーカーにとってもユーザーにとっても一石二鳥のソフトだということで『ウルトラBOX』が誕生したのです。もちろん紙媒体による雑誌とはインタラクティブ性を含めまったく異なるものですが、基本コンセプトとしては10代の若者をターゲットにした雑誌的なものということで、“女の子”“ゲーム”“実用性”“コミック”“データ”といった内容でスタートしたのです。　(つづく)

ナムコ 第11回

ナムコの「あとがき」



社長室
西村幸久氏
ナムコの広報誌“NG”で、“のそちゃん”の愛称で活躍中!! 読書が大好きな、やさしいオニイサンだ。

前回、『パックマン』のIさんから「アイデアの素は発想ではなく選択と組み合わせ!」という面白い話を聞いたという話をした。Iさんのヒラメキとはこうである。ある日ドキュメンタリー番組で変わったクモを見た。そのクモは一般に我々が想像する網状の巣を張ったり、ハエ取りグモのように獲物に飛びかかったりとかするタイプではなくて、後ろの4本の脚で身体を支え、前4本脚(手!?)で四角形の網を作り、それを通りかかった獲物にバサッとかぶせるというタイプのものであった。これを一目見るなりIさん、スッカリ参ってしまい、このクモの弟子入りしたいくらいの心境とあいなった。我々はこれこそオレの独創! とニンマリ笑って個人的に悦に入ったりするけど、そんなの思い上がりで創造主は重力Gの中でスッカリ創造のバリエーションを試してしまった。そう考えた瞬間Iさんフーッと気が楽になり、その後ゲームソフト業界における彼の八面六臂の活躍が始まったのである。

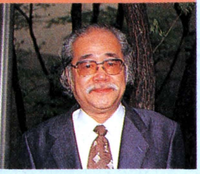
これは話を聞いてのボクの感想だけど、自然の奥深さを知って、Iさん“素直な目でものを見れる”ようになったのではないか? そして“素直な目”になるとアイデアのヒントは日常にみちみちているといったことに気づくようになる。コレが今回の教訓。

しばらく講義めいたカタい話が続いたので次回はグッと柔らかくいきたいと思っています。

(つづく)

特別企画 第4回
ゲームを斬る!

今月のゲスト様



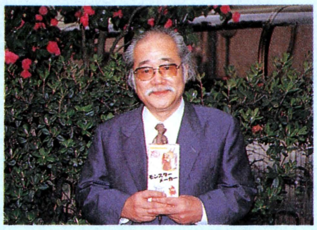
ゲームデザイナー
鈴木銀一郎氏
ゲームも作れば、小説も書く。将棋3段、囲碁5段のスーパーマン。

『MM』の生みの親は語る!



➡このキャラのモデルは、なんと、鈴木さんだ!

私は本当にゲームが好きなんです。気に入ったものは、どんなハードのものでも何度もプレイしてしまうんですよ。繰り返しプレイしていくうちに、作り手側の意図が見えてくる。ゲームデザイナーという仕事上、そういうことが大切だと思っています。ただ、レベルを上げるためだけの戦闘が多いとか、無意味にたくさん敵が出てくるとか、そういうのは苦手ですね。『MM』はそういった部分をなんとかしようと思って作りました。敵のキャラにも人格みたいなものがあってもいいんじゃないかと……。ストーリーの自由さに加えて、ひとりひとりのキャラがイキイキと動いてくれる。そんなゲームが作りたかったわけです。PCエンジンの『MM』もそんなゲームになると思いますよ。



⬅カードゲーム版『MM』。誰にでも楽しめるシステムとかわいいキャラが大人気!

ゲームデザイナーを目指す人たちにひとこと。とにかく遊んでください。遊んで楽しさの本質を知ることが、面白いゲームを作る上では大切なことだと思います。



⬆PCエンジン史上、もっとも敵キャラに感情移入ができるソフトになるのではないだろうか?

NECアベニュー 第13回
業界用語の基礎知識
[サ行]



プロデューサー
多部田俊雄氏
ゴルフと、ゲームのプロデュースに命を賭ける、熱血プロデューサー。GW返上でがんばってます。

そうどう(騒動)

うららかに晴れ、花粉舞い散る春の某日にその報せは飛び込んできた。この4月からスタートしたテレビ番組「聖PCハイスクール」で人気急上昇のアイドル「クレア」がメーカーの開発を訪問する、というコーナーがあり、その記念すべき第1回に当社が選ばれたというのである。

ごく普通の「テレビ取材」であれば、別段騒ぎにはならなかったのであるが、「**アイドル**」と聞いたとたん、みんなの目の色が変わった(ちなみに**当社はレコード会社**でもあるのだが……)。

普段はタテのものをヨコにもしないモノグサな連中が、腕をまくって部屋の片付けを開始。掃除機がけから始まって、ゴミ捨て、窓ふき、はては便所掃除まで、別人格が憑依したかのような働きで「編集部の次に汚い」つまり「世界で2番目に汚い」とまでいわれていた開発室がアッという間に片付いてしまった。

これで一息つけると思いきや、騒ぎはこれに納まらず、「サインをしてもらうためにCDを買おうと思ったが、CDジャケットがサインを書き込んでもらうのに適さなかったため、思い切ってLD版を買ってきた」という輩が出てくるわ、「テレビに出れてアイドルに会えるだなんて、そんな美味しい話に我々を呼ばないとは許せない!」と開発関係者に出演をせがまれるわで、事態は序々に収拾がつかなくなっていった。

そして撮影当日。ある程度の覚悟はしてはいたものの、案の定。3DKしかない開発室に出演予定の当社関係者が8名、ロケ班10数名、クレア3人とマネージャー、クレアに密着取材中の某ファミ〇編集者、広告代理店そして渡辺編集長とその一門……**総勢30名以上**がゴッタ返し、カメラの視界外では身動きひとつもままならない状態で撮影は進行していった。

このラッシュアワー時の山手線のような撮影が無事終了したのが午後10時。ある者はサインをもらい、ある者はテレビに出たから故郷に錦を飾れると、各自大満足で帰っていった。そして、そのあとには……この日のために**背広をクリーニングに出し、床屋まで行って準備万端整えたあげく、結局1カットたりとも撮ってもらえなかった**某プロデューサーだけが残されたのである……。(つづく)

マスターアップ



まんが/松田浩二

SOFT HOUSE INFORMATION

●ソフトハウス　インフォメーション●

コナミ

次号で新作が発表される予定。う〜ん、移植作かな？　それともオリジナルかな？　どちらにしても、期待を裏切らない作品になることはまちがいないぞ!!

トンキンハウス

新作の企画が進行中。ユニークな作品が多いメーカーさんだけに、ついつい期待しちゃうのだ。

工画堂スタジオ

同社の代表作として人気の高いSF・SLG『スーパーシュヴァルツシルト』の再版が予定されている。まだ正確な日程は決まっていないけれど、わかりしだい発表するので、もうちょっと待っててネ。まだ手に入れていないキミは、しっかりチェックしよう。



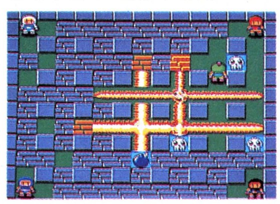
ナムコ

マルチタップをつなげば、最大4人まで遊べる『ワールドジョッキー』の再版が決定したぞ！　4月下旬の予定なので、もうお店に並んでいると思うよ。買い逃してしまったという人は、この機会に手に入れよう!!



ハドソン

パッドを握る手が汗ばむ、興奮のマルチプレイが楽しい『ボンバーマン』が再版されるぞ。いまのところ、7月下旬の予定なので、おこづかいを貯めて待っていようね。



また、くわしい日程がわかりしだい、このコーナーで紹介するからお楽しみに。

アスミック

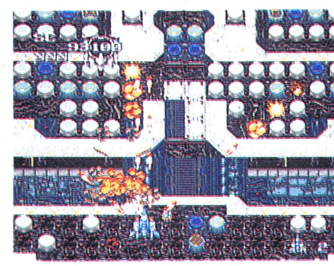
以前からウワサになっていたアスミックの新作がいよいよ発表された。タイトルは『ホーリー・ナイト』（副題は未定）。

このゲームは、サスペンス・ホラータッチのアドベンチャーなのだ。

発売は夏頃の予定で、メディアはSCD。新情報を楽しみにしていてくれ!!

ナグザット

待ちに待った、今年の夏のキャラバンソフトが発表になった。このCDロムソフトは、大会専用のアタックモードのみの内容で、発売日、価格は未定。くわしくは次号で!!



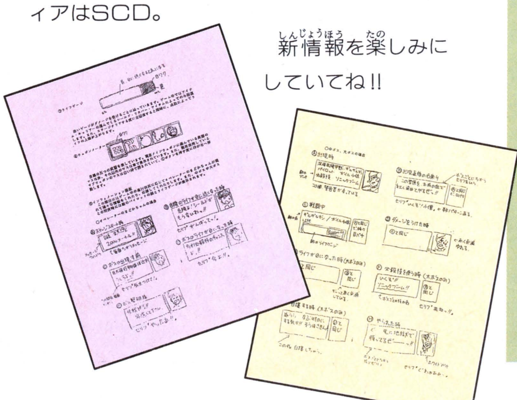
⬅アタックモードのみの、まるごとキャラバンソフト!! 今年の夏も、これで決まりだぜ!!

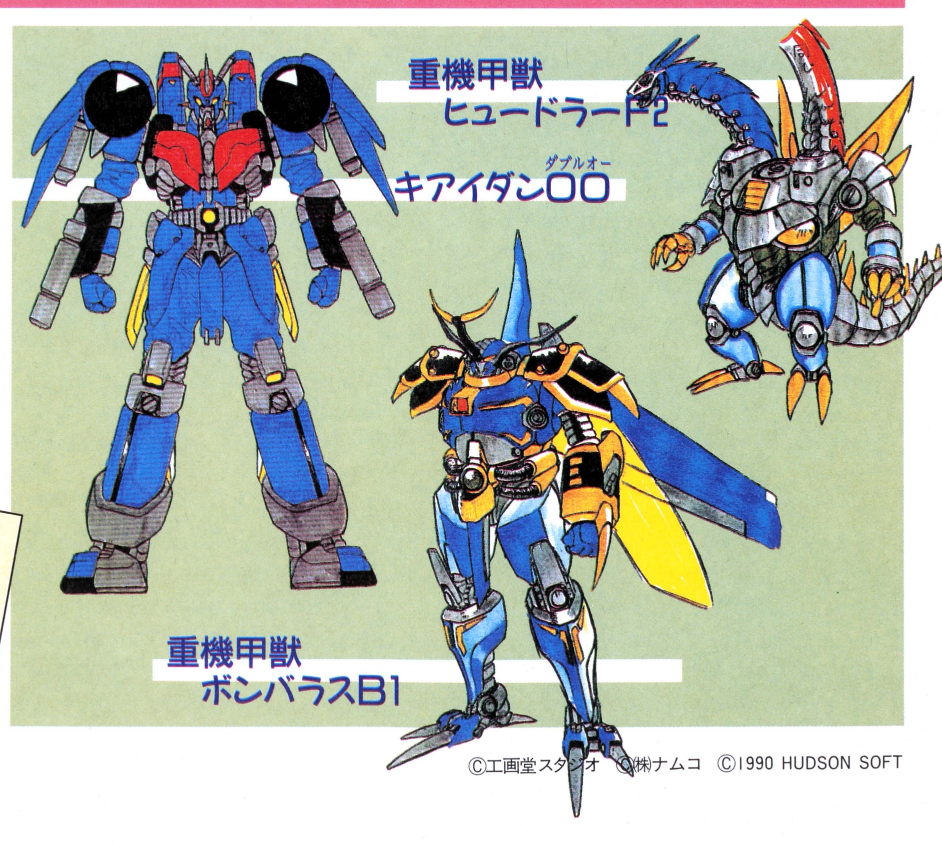
RIOT

オリジナル横スクロールSTGの制作発表!!

新作ラッシュのRIOTから、また新たに『キアイダンOO』という横スクロールSTGの制作が発表された。発売は10月の予定で、メディアはSCD。

新情報を楽しみにしていてね!!





Time Schedule

タイムスケジュール

㉂消費税込み（無印は消費税含まず）
H／Huカード　C／CDロム
SG／スーパーグラフィックス　SCD／スーパーCDロム

ACT	AVG	SLG	PZG	A・PZG
アクション	アドベンチャー	シミュレーション	パズルゲーム	アクションパズルゲーム

RPG	STG	SPG	A・RPG	ETC
ロールプレイング	シューティング	スポーツゲーム	アクションロールプレイング	その他

発売日	ゲーム名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
5/1(金)	スプリガン mark2	ナグザット	SCD	¥6,800	STG
5/1(金)	テラフォーミング	ライトスタッフ	C	¥6,800	STG
5/29(金)	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	SCD	¥7,800	SLG
5/29(金)	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	ハドソン	SCD	¥4,800	ACT
6/12(金)	太閤記	アスク講談社	C	¥8,500	SLG
6/19(金)	アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険	ハドソン	SCD	¥6,200	ETC
6/25(木)	トップをねらえ! GUNBUSTER Vol.1	リバーヒルソフト	SCD	¥6,800	ETC
6/25(木)	ドルアーガの塔	ナムコ	H	¥6,800	ACT
6/26(金)	高橋名人の新冒険島	ハドソン	H	¥6,500	ACT
6/26(金)	ライザンバーIII	データウエスト	SCD	¥6,800	STG
6/26(予)	ジェノサイド	ブレイングレイ	SCD	¥6,800(予)	ACT
6月上旬	カラーウォーズ	ココナッツジャパン	C	¥7,300	ETC
6月予定	F1CIRCUS SPECIAL	ニチブツ	SCD	¥7,900	SPG
6月予定	テラクレスタ	ニチブツ	H	¥6,900	STG
6月予定	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!	メサイヤ	C	価格未定	ACT
7/10(金)	ソルジャーブレイド	ハドソン	H	¥6,500	STG
7/17(金)	ロードス島戦記	ハドソン	C	¥7,200(予)	RPG
7月予定	ソーサリアン	ビクター音産	SCD	価格未定	A・RPG
7月予定	ファージアスの邪皇帝	ヒューマン	SCD	価格未定	RPG
7月予定	ぽっぷ'nまじっく	RIOT	SCD	価格未定	ACT
7月予定	LOOM	ビクター音産	SCD	価格未定	AVG
8月予定	エグザイルII 〜邪念の事象〜	RIOT	SCD	価格未定	A・RPG
8月予定	スライムワールド	マイクロワールド	SCD	価格未定	ACT
8月予定	ダンジョンマスター セロンズクエスト	ビクター音産	SCD	価格未定	RPG
8月予定	PCココロン(仮)	シュールドウェーブ	C	価格未定	ACT
8月予定	ベイビージョー	マイクロワールド	SCD	価格未定	ACT
夏/予定	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	SCD	¥6,800	SPG
夏/予定	パワーリーグV	ハドソン	H	価格未定	SPG
夏/予定	PC原人シリーズ PC電人	ハドソン	H	価格未定	STG
夏/予定	プロジェクトF(仮)	レーザーソフト	SCD	¥6,980(予)	SLG
夏/予定	ホーリー・ナイト	アスミック	SCD	価格未定	AVG
夏/予定	盟約の定義	ヒューマン	H	¥7,200(予)	RPG
9月予定	ザ・プロ野球SUPER	インテック	SCD	¥6,800	SPG
9月予定	TRAVELエプル	RIOT	SCD	価格未定	ACT
10月予定	キアイダン00(ダブルオー)	RIOT	SCD	価格未定	STG
10月予定	サッカー(仮)	クリーム	H	価格未定	SPG
秋/予定	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	レーザーソフト	SCD	価格未定	RPG
秋/予定	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	SCD	価格未定	RPG
秋/予定	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	SCD	価格未定	SPG
12月予定	サークI・II(仮)	RIOT	SCD	価格未定	A・RPG
冬/予定	ワールドカップ サッカー編	メディアリング	SCD	価格未定	SPG

■発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	形態	ジャンル
RPC原人	ハドソン	H	RPG
アルガノス	インテック	SCD	A・RPG
アルファウエイブ	マイクロワールド	SCD	SLG
イースIV	ハドソン	SCD	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
インペリアル・フォース	システムソフト	SCD	SLG
ヴィザードリィV(仮)	ナグザット	SCD	RPG
宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	SCD	SLG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定	STG
銀河お嬢様伝説YUNA	ハドソン	SCD	ETC
クイズの星(仮)	サン電子	SCD	ETC
ゲイングランド	NECアベニュー	SCD	ACT
幻蒼大陸オーレリア	タイトー	C	A・RPG
GODS	PCM complete	SCD	ACT
ゴッド・パニック 至上最強軍団	テイチク	SCD	STG
スーパーシュヴァルツシルトII(仮)	工画堂スタジオ	SCD	SLG
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	H	ACT
ストラテゴ	ビクター音産	H	ETC
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
ZERO WING	ナグザット	C	STG
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG
TATSUJIN ー達人ー	タイトー	H	STG
DOUBLE DRAGON II	ナグザット	SCD	ACT
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACT
つっぱり大相撲	ナグザット	H	SPG
TVスポーツ・スペシャル	ビクター音産	SCD	SPG
天地を喰らう	NECアベニュー	SCD	ACT
ドラゴンナイトII	NECアベニュー	SCD	RPG
21エモン	NEC HE	H	ETC
パワースポーツ	ハドソン	H	SPG
パワーテニス	ハドソン	H	SPG
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
フィーンドハンター	ライトスタッフ	SCD	A・RPG
50th(フィフティーズ)	テイチク	SCD	RPG
ふしぎの海のナディア	ハドソン	SCD	ETC
ブライII	リバーヒルソフト	SCD	RPG
ブランダーズ	I.G.S	SCD	RPG
ヘルファイアー	NECアベニュー	H	STG
ホームデータの囲碁(仮)	ホームデータ	H	ETC
BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	SCD	ACT
炎の闘球児 ドッジ弾平	ハドソン	H	SPG
ホラーストーリー	NECアベニュー	SCD	ACT
ボンバーマン'92	ハドソン	H	ACT
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ACT
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A・PZG
魔物ハンター妖子II 〜遠き呼び声〜(仮)	メサイヤ	SCD	ETC
桃太郎伝説外伝	ハドソン	H	RPG
モンスターメーカー	NECアベニュー	SCD	RPG
ラストハルマゲドンII(仮)	ブレイングレイ	SCD	RPG
ラプラスの魔	ヒューマン	SCD	RPG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACT
ロードランナーII	ハドソン	H	A・PZG
ワードナの森	NECアベニュー	SCD	ACT

次号予告

勝PCエンジン 7月号は 5月30日(土)発売!

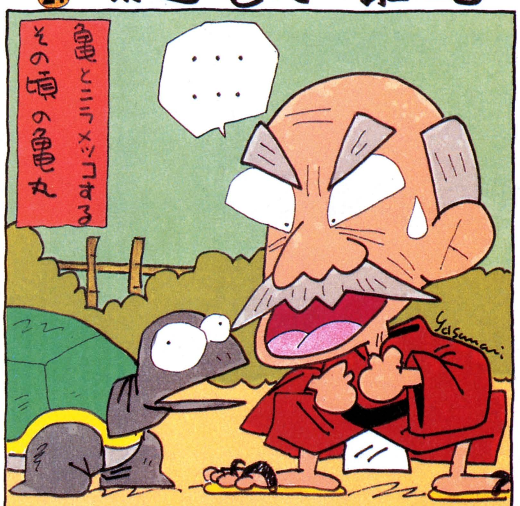
ひと足早くみんなをアツーい季節にご招待!! 真夏に輝く太陽より燃えてるその正体は、モチロン『F1CIRCUS SPECIAL』なのだ! 勝が総力を結集して大特集するからお楽しみにネ。そして、前人気ダントツNo.1ゲーム、『ロードス島戦記』をひき続き徹底解剖。次から次へと明かされる興味深い事実に、キミの目は釘づけ。次号はまさにガブリ寄りの面白さ!!

ライター募集

勝では、PCエンジン、ファミコンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、編集部までお送り下さい。

●電話での問い合わせは、受けつけておりません。

れんさいマンガ 24 楽田亀丸一家の一日



参考文献:下町物語/宇野信夫(集英社)、下着は嘘をつかない/アンディ・ルーニー(晶文社)

コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000
大阪
06(700)5599
高松
0878(33)6700
GWはデンワ三昧!
現在〜5/6　ゲーマデリック登場!!
5/7〜5/19　深沢美潮先生登場!!

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
勝PCエンジン「○○」係

EDITORS' TOPICS

頑張る、という言葉が最近日本中で大はやりである。会話でふた言めには「ガンバリます!」てなぐあいで、いったいなにをがんばるんだか、とりあえず、ガンバリます。(後)

ついこの間まで、やれアナクロだの田舎くさいだの批判していたくせに、売れたら急にカラオケ練習用にダビングしてよとたのむヤツ。浜省ファンは断じて許さん!! (山)

『天外II』のマップ&データ+桝田、岩崎、辻野氏ほかによる面白読み物満載の「天外II公式ガイドブック」。クリアした人にもしていない人にも楽しめることうけ合い!(松)

去る4月19日(日)に、弟が結婚式を挙げました。「オメデトー♡」。それはそれでいいんですが(笑)。最近P.H.の新作(柄&形)が良くなくて不満バクハツなのダ(涙)。 (の)

読者のみなさん、こんにちわ。某系列誌から移籍したかです。今後ともよろしく……。というわけで問題です。わたしはどこから移籍してきたのでしょうか? (か)

黒人バンドGUYのビデオを見て、連中の初来日時のステージを思い出した。ホントにブッたまげるほどスゴかったなあ。(GUYa.k.a.由) P.S.『天外II』単行本ヨロシク

能登半島の先っぽに行った。地元の女子中学生に話しかけたら、フッと鼻で笑われた。電車の前で記念写真を撮ってたら、地元のガキに指さされた。てめーら、覚えてろ!(希)

天皇賞は、あの2強がコケ、伏兵のあの馬が勝ちました(前にも同じようなことを書いて、大ハズレだったような気が…)。ダービーはジョーダンで決まりだ! (と思う㊅)

エヘヘ、新読者参加ゲーム『ヴァーズ』どうだったかな。まだ全体像はあかしてないんだけど、次回には超絶パワー炸裂!! 魔族の活躍に期待してくれよな! (テレ介勝)

なんとか学校を卒業し、編集部で働くことになった。しかし、PCエンジンは私の得意とするSLG不毛の地であった。こうなったらSTGの特訓あるのみである。 (寺)

桜が咲いて、桜が散って、夜のひと時をプロ野球に注ぎ込む今日この頃。"○○を見ずして飯が食えるか!"の私は、心安らいだ日々を送れるのだろうか…。やはり不安。(M)

STAFF

[Editor in Chief]後藤靖彦[Managing Editor]山田美恵子[Editors]松本剛・北山のり子・窪田剛・渡邊由彦・高野希義・藤原保・安藤誠・寺岡利直・有永真仁・小畑雄二・化石ハウス・超音速・柏原康雄・佐々木敏・徳田直巳[Writers]中村泰宏・川ロ一・増島健・遠藤まゆり・山本裕司・羽岡義晴・森田慶子・佐藤裕志・小西晃治・菊池武史・東千里・本内新太郎・大迫亨・清水拓・堀慎二郎・新木伸・蓮川龍司郎・田中俊太郎・宮脇育子[Photographers]林久平・倉部和彦・分部辰浩・林克典・伊豆倉守一・舟喜力・加藤幸広・庄司康治・中村英良[Designers]ディレクション・ナカ・アイル企画・サーティーツー・沢田昭彦・今野享子・斉藤和代・星山英夫・小出高義・大曽根晶子・加藤栄子・グァバモリオカ・小松崎祐子・クロップハウス

月刊 勝PCエンジン 6月号
1992年6月1日
特別定価490円(本体476円)
雑誌コード 13575-6

発行人/角川春樹
編集人/佐藤辰男
発行所/角川書店
住所/〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521(販売部)03-3817-8523(広告部)03-3817-8425
印刷所/凸版印刷

※次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。


NEC
近日発売
SUPER CD·ROM² SYSTEM
囚われの美少女を救え！
みなぎる勇気と下心！
DRAGON II KNIGHT
SUPER-CD·ROM² 専用ソフト
ドラゴンナイトII
©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf
NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
ニューメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
03(3288)0330
テープサービス 03(3288)0880

月刊 ㊙PCエンジン 1992 6月号
1992年6月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第6号通巻42号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(3817)8523
編集部 ☎03(3221)3521
特別定価490円（本体476円）

©Kadokawa Shoten 1992 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1013575060491 雑誌コード13575-6